Tot. 212

PSP－3000实机评测·《机战Z》新登场动画作品推介

游戏机实用技术

中国电视游戏第1刊

东京游戏展2008特刊钜献

TGS2008华光盛宴

216页精彩内文
+超过120分钟DVD视频

本期赠品①









本期赠品②
波斯王子 奇迹
TGS限定海报

攻略透解

寂静岭 归乡/毁灭世界 真·风神制作
真·三国无双5 特别版/超时空要塞 王牌边界
玛娜传奇 学校里的炼金术士们 携带版+

特别企划
掌机时代

2008.10B 定价：RMB 19.6
ISSN 1008-0600
20>
9 771008 060006

Gamehall 东京游戏展2008现场报道+海量游戏影像集锦
生化危机5 8分钟加长版官方影像/怪物猎人3 猎天使魔女 影像公开/灵魂能力IV 编辑部首届大赛

TV GAME半月刊 | 2008.10B

CONTENTS

游戏机实用技术 中国电视游戏第1刊



10B
总第212期

COVER STAFF
封面用图：原创
封面画师：木仙
封面设计：一刀

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。



P5 特刊钜献
TGS2008 华光盛宴



P109
游戏情报站
新闻资讯 NEWS & PREVIEW
触犯《古兰经》，《小小大星球》被迫召回！——109
X360将彻底PC化，实现"向上兼容"？——110
索尼：欢迎第三方到PSN开店！——111
排行榜——112
黄金眼——114



P116 攻略透解
真·三国无双5 特别版



P122
寂静岭 归乡



P134
毁灭世界

实用技术 GUIDE & REVIEW



P142
超时空要塞 王牌边界



P146
玛娜传奇 学校里的炼金术士们 携带版+
游戏进行时——160
软硬兼施——162
掌中天地——167
研究中心
超级机器人大战Z——164



本期责编 星夜

读编交流 EDITOR & READER



毕业随笔
P203 编辑部落
游风艺苑——204
读编往来——206
问题小卖部——211
小编寄语——212
天下聚会——216



P168 特别企划
掌机时代



P93 特稿
穿越时空的爱热必气魂
——《机战Z》新登场动画作品推介

游戏文化 GAME & CULTURE

多边共享区——187
秘密花园——190
复刻殿堂——194
剧情派——195
影漫搜查线——196
自由谈——198
邪魔院——202

收藏者：

收藏日期：

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属该游戏版权持有人所有。本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容。一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。

2.独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

NDS

猜谜魔法学院DS	161
噩梦骑士	161
毁灭世界	134

PS2

超级机器人大战Z	164
真・三国无双5 特别版	115 116

PS3

FIFA 09	114
NBA 2K9	114
黑道圣徒2	115
寂静岭 归乡	122
裂痕	115
灵魂能力Ⅳ	193 光盘
完美机车	光盘
职业进化足球 2009	114
战斧 兽骑士	115

PSP

N+	光盘
超时空要塞 王牌边界	114 142
家庭教师杀手Reborn! 战斗竞技场	161
玛娜传奇学校里的炼金术士们 携带版+	146
一骑当千 雄辩之拳	160
勇者别嚣张or2	115

Wii

海贼王 无尽巡游 章节1 随波摇荡的秘宝	161

X360

FIFA 09	114
NBA 2K9	114
黑道圣徒2	115
寂静岭 归乡	122
裂痕	115
灵魂能力Ⅳ	193 光盘
完美机车	光盘
职业进化足球 2009	114
战斧 兽骑士	115

东京游戏展2008
部分的游戏名单请参见第8页

本期DVD光盘精彩内容

Gamehall





新作影像集锦

《生化危机5》TGS2008宣传片
《生化危机5》TGS2008宣传片加长版
《怪物猎人3》
《街头霸王IV》
《逆转检察官》
《铁拳6》
《火影忍者 终极忍者风暴》
《机动战士高达OO》
《世界传说 光明神话2》
《偶像大师 SP》
《再见 月之废墟》
《潜龙谍影ONLINE 扩张包第二弹》
《真.三国无双5 帝国》
《量子理论》
《忍者之刃》
《GT赛车5序章版 规格3》
《啪嗒嘭2》
《海豹突击队 对峙》
《小小大星球》会场限定影像
《辐射3》
《猎天使魔女》
《索尼克 释放》
《索尼克与黑暗骑士》
《光环3 天降神兵》
《波斯王子 神迹》

赛事集锦

《灵魂能力IV》
编辑部首届大赛

游戏点评

《完美机车》

PS3 Home影像版Vol.9
《小小大星球》试玩体验

热血最强

《N+》
全金币收集最速精选

"PRESS START游戏音乐会"宣传影像

动画情报站

Ending Song

TGS2008 SHOWGIRL
风景线











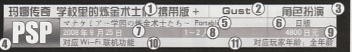






信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：



1.游戏译名 2.发行公司/开发公司 3.游戏类型，关于各种游戏的解释 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.售价 10.对应的额外周边/备注信息 11.对应玩家年龄

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

ARC	ARCADE，街机
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品
N64	NINTENDO64，Nintendo公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，SCE公司出品
PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
Wii	Wii，Nintendo公司出品
Xbox	Xbox，Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.com.cn
广告邮箱：ad@ucg.com.cn

总 顾 问：李子奇
社　　长：马　力
总　　编：司　马
编辑部主任：王　义
社长助理：杨　晶
王伊浩

执行主编：郑　翔
责任编辑：王　梓
本期责编：星　夜
印务总监：肖明友
广告总监：刘　方

编　　委：冯　健　罗质彬
王锐愚　王宇飞
王　川　颜　君
许浩斌

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
广告许可证：甘工商广字:6200004000011
组　　版：深圳市新年视觉电脑设计有限公司
印　　刷：深圳中华商务联合印刷有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2008年10月16日
定　　价：人民币19.60元

TOKYO GAME SHOW 2008

东京游戏展2008 特刊钜献

TGS 2008 华光盛宴

2008年，世界经济遭受动荡，娱乐产业不可避免地受到冲击。然而就在这种经济形势下，2008年的东京游戏展却逆势而动。自1996年开办以来，如今已经成功举办18届的全球最大电视游戏展会，在今年吸引了超过14个国家和地区的209家游戏厂商，共展出了超过900款游戏软件，而多达194288位的参观人次也超过了去年，其中普通观众比去年足足多了一万多人，TGS不愧为“玩家的节日”！

从本次展会所展出的游戏看来，PS3、X360和Wii平台软件的数量与质量都比以往有很大程度的提高，这标志着次世代主机已经完全步入了成熟期，各大厂商将展开真正的较量；新型号的掌机NDSi和PSP-3000也已登场亮相，围绕着掌机市场又将掀起新的风暴。次世代的华彩篇章，已经奏完了序曲，即将进入正篇的高潮！

TGS 2008 华光盛宴

TGS2008新闻头条

微软再出重拳，《铁拳6》归顺X360！



比起往年，TGS2008没有太多的亮点。NDSi在TGS的一个星期之前就已经公布，由于任天堂依旧没有参展，因而NDSi也没有在展会中出现。本届TGS以为数众多的Wii和NDS二线游戏为主，索尼的表现又低调得出乎意料，唯有微软依然热情如火、全力出击，为本届TGS创造了头条新闻——《铁拳6》将于2009年秋季登陆X360！

文 星夜 美编 NINA

《铁拳6》2009年秋季同时推出PS3/X360版



每年TGS的基调演讲在性质上有点像E3的展前发布会，因此自然是当届TGS的最大焦点。今年TGS的基调演讲分为两场，第一场是Square Enix社长和田洋一的基调演讲，邀请了一些业界巨头畅谈日本游戏业当前面临的问题；第二场是微软互动娱乐部副总裁John Schappert的基调演讲，其作用与往年微软举办的TGS展前发布会相同，因而备受关注。

本届TGS的头条新闻就在John Schappert平淡的演讲中用一段简短的预告片平平淡淡的公开，没有花哨的宣传口号，更没有《最终幻想XIII》跨平台时的舞台表演，Schappert告诉人们："X360版《铁拳6》将于2009年秋季发售！"本作并非改为X360独占，而是与PS3版同步发售。

由于X360是目前NBGI的主力支持机种，因此，一直没有公布具体消息的PS3版《铁拳6》跨平台到X360上已经是很多人预料之中的事，想必NBGI也早已做出了这个决定。PS3的各种独占大作一个又一个地变成了跨平台游戏，给人一种兵败如山倒的感觉，看来微软将这些游戏一步步地逐个公开，就是要给人造成这种印象。《铁拳6》家用机版并未在本届TGS中公开详细情报，这次的声明只是表个态，是微软的又一次扬威之举。而这足以令本届展会中碌碌无为的索尼又一次颜面尽失。自从1995年发售以来，"《铁拳》系列"就是PS系主机最坚定的独占大作之一，历经风雨从未易帜，只有在掌机上推出过个别鲜为人知的作品。现在这个曾与索尼第一方游戏无异的系列也成为了跨平台，PS3的局势更加严峻！

X360日本销量提高五倍！

John Schappert的演讲中，照例少不了对X360成绩的总结。在日本，自从9月11日X360降价8000日元开始，其销量达到了过去的5倍，这一个多月时间里在日本一直领先于PS3。在美国，X360降价后销量也达到了过去的两倍，在欧洲提高了62%。

为了向人们证明日本第三方游戏发行商加盟X360的好处，Schappert提供了一组数据：日本第三方在Xbox上推出的游戏全球累计销售额为5.11亿美元，而目前为止日本第三方的X360游戏销售额已经达到了8.11亿美元，增幅达60%。到今年年末商战期间，这一数字将会突破10亿美元大关。虽然X360游戏目前在日本的销量还不是很高，但在欧美相当受欢迎，而且微软将会辅助日本第三方，在欧美推广日式RPG。



新Xbox体验11月19日上线



主要负责Xbox LIVE业务的John Schappert，将基调演讲的很大一部分时间花在了Xbox LIVE上。首先是公布了7款Xbox LIVE Arcade新作，老牌厂商Taito正式宣布加盟XBLA。这7款游戏分别为：Taito的《Arkanoid Live！》和《太空侵略者 极限》、微软发行的《R-Type Dimensions》、SNK Playmore的《格斗之王98 终极对战》和《合金弹头7》、Q Entertainment的《陨石大战》和FromSoftware的《影子突袭 天诛》。

Schappert表示，目前Xbox LIVE用户已经突破1400万。在今年E3展中首次亮相的新版Xbox LIVE被微软定义为"新Xbox体验"，目前确定将于11月19日开始在全球26个国家上线，翻译成19种语言。为了让人们进一步享受Xbox LIVE的乐趣，微软表示将于11月13日在日本推出一款"X360硬盘（60GB）LIVE套装"，其中除了60GB的硬盘之外，还赠送三个月的Xbox LIVE金会员资格，以及一个耳麦、网线以及一款《Hexic HD》。该套装售价为11550日元。

《九十九夜II》公布!

新作部分，在基调演讲中首次公开的大作有两款，《光环3 神兵天降》(Halo 3: Recon)被作为压轴戏，该作为9月下旬Bungie在其官方网站中公布的《光环3》外传，有关详情请参阅本期微软展台部分的新作报道。另外一款新作有些令人意外，它就是2006年推出的话题大作《九十九夜》的续作《九十九夜II》。

《九十九夜》是知名制作人水口哲也的Q Entertainment与《炽焰帝国》开发商韩国Phantagram合作开发的动作游戏，曾是X360初期最受期待的游戏之一，但发售后遭到普遍恶评。《九十九夜II》改为由Q Entertainment与《失落的奥德赛》制作组Feelplus联手开发，目前并未公布详情，微软表示本作将为玩家带来X360上前所未见的超大规模战争场面，系统上依然会融合战略与动作元素，玩家可以率领大军与成千上万的敌人战斗。



80GB版PS3 10月30日登陆日本



今年索尼在TGS上的表现相当低调，虽然展台面积与往年一样为全场最大，但是却缺乏令人兴奋的新闻与新作公开。由于今年SCE社长平井一夫没有发表基调演讲，因此在自家展位举办了一个小型发布会，就当是TGS的展前发布会。不过在这个发布会中依然没有多少实质性消息。

整个小型发布会中，最重要的信息就是日版80GB版PS3将于10月30日发售，定价为39980日元。该版本发售初期将免费赠送一张《GT赛车5 序章版 Spec III》的蓝光光碟版。不过由于7月份的E3展中已经公布了美版的80GB版本，因此没人对此消息感到意外。SCEJ总裁肖恩·雷登表示，之所以进一步加大PS3硬盘容量，是因为将会有大量下载游戏通过PSN推出，而且Home也即将开放，加上还有大量高清动画和电影提供下载，今后PS3用户对于硬盘空间的需求将越来越大。

日版80GB版PS3将同时推出黑色、银白、陶瓷白三种颜色，并且这三种颜色的PS3都将推出一个"《小小大星球》梦幻盒"同捆版，该版本充分考虑到多人同乐的需要，除了普通版本PS3的标准配置以及包含一张《小小大星球》游戏之外，还将额外赠送一个手柄。该版本也将于10月30日同步发售，定价为44980日元。同日发售的还有一个"小小大星球DualShock3同捆版"，定价为7980日元。





PSP 10月底实现远程联机

在肖恩·雷登之后，SCEJ网络商业及服务部的正田纯二表示，目前日本的PSN用户数量已经超过130万，累计下载数量超过2500万，处于相当顺利的发展趋势。SCEJ目前正计划通过PSP加速PSN的发展。9月2日的PSP战略发布会中，已经宣布PSP也会开通PlayStation Store，该服务已经于10月15日通过5.00系统版本升级而推出，目前共提供230款经典游戏、15款免费试玩版以及5款新游戏。正田表示，今后SCEJ发行的游戏都会同时推出零售版和下载版，希望其他第三方的游戏也仿效SCEJ的做法。

此前索尼曾表示将会通过PS3让多台PSP进行远程ad hoc连接，这样玩家就可以与远方的PSP玩友通过PS3为中转，玩《怪物猎人携带版2nd G》等联机游戏，并且还支持文字与语音聊天。目前该服务已经正式定名为"adhoc派对for PSP"，预定于10月30日放出测试版。初期的测试版将支持《怪物猎人携带版2nd G》，之后《梦幻之星 携带版》等游戏也将陆续加入。



第三方全力加盟Home世界

在发布会的最后，是对Home战略的进一步说明。Home日本项目推进部高级制作人赤川良二介绍了Home当前与众多第三方的合作计划，目前已经有24家厂商加盟Home。《生化危机5》制作人竹内润、《街头霸王IV》制作人小野义德、NBGI《Namco博物馆》导演藤田光成、《大众高尔夫》制作人池尻大作以及《GT赛车》制作人山内一典都通过录像的方式对Home发表了评价。在影像播放期间还可以看到已有的一些合作成果，比如玩家的替身穿上了春丽的服装，还可以看到达尔锡的模型。Home预定于10月下旬到11月上旬期间在日本转入大规模内测阶段，公测时间仍未公布。



▲在Home中实景重现的SCEJ展台。



◀有了春丽的服装，其他《街霸》角色的服装想必也少不了。

TGS 2008 华光盛宴

TGS2008观展指南

PART 1 震动 P6-P7

TGS2008新闻头条





铁拳6 2009年秋季 同时推出PS3/X360版

80GB版PS3



10月30日登陆日本

PART 2 预演 P8-P9 TGS2008观展指南

PART 3 缤纷 P10-P85



各大厂商 出展全景


P10 Microsoft



P18 SCE


P26 Capcom



P38 SEGA


P50 NBGI



P60 Square Enix



P70 Konami


P74 其他厂商

PART 4 试炼 P86-P89



前方记者 实机试玩汇总

PART 5 回响 P90-P91









TGS2008新闻补完

PART 6 魅影 P92-P97



Showgirl+Cosplay精选

PART 7 斩获 P98-P101



TGS2008UCG大评奖

PART 8 评析 P102-P104



绝望之冬

TGS2008深度评论

PART 9 游历 P105-P108



东京印象

TGS2008小编游记

TGS2008华光盛宴 游戏索引

NDS

译名	厂商	类型	发售日	页码
令旗所向	Koei	文字冒险	2008年10月23日	78
恶魔城 被夺走的刻印	Konami	动作	2008年10月23日	87
阿拉蕾	NBGI	动作冒险	2008年10月30日	50
席德与陆行鸟的不可思议迷宫 忘却时间的迷宫+	Square Enix	角色扮演	2008年10月30日	62
女神侧身像 负罪者	Square Enix	策略角色扮演	2008年11月1日	86
尖帽子和魔法的365日	Konami	冒险	2008年11月13日	72
流星洛克人3 黑色王牌·红色杰克	Capcom	动作角色扮演	2008年11月13日	28
超时空之钥	Square Enix	角色扮演	2008年11月20日	68
莱顿教授与最后的时光旅行	Level-5	文字冒险	2008年11月27日	79
异能驱者	SEGA	角色扮演	2008年12月4日	48
能源小精灵 凯和零的冒险	Konami	动作冒险	2008年12月11日	72
心灵传说	NBGI	角色扮演	2008年12月11日	86
陆行鸟与魔法画册 魔女与少女与5勇者	Square Enix	动作冒险	2008年12月11日	62
怪物竞速者	Koei	动作角色扮演	2008年12月18日	78
牧场物语 欢迎来到风之集市	MMV	模拟经营	2008年12月18日	81
梦幻之星 ZERO	SEGA	动作角色扮演	2008年12月25日	87
幻想水浒传 黄道十二宫	Konami	角色扮演	2008年冬	73
风来之西林 沙漠的魔城	SEGA	角色扮演	2008年冬	40
最终幻想 水晶编年史 时之回声	Square Enix	角色扮演	2009年1月29日	69
无限航路	SEGA	角色扮演	2009年春	40
光明力量 羽翼	SEGA	策略角色扮演	2009年春	49
闪电十一人2 危险的侵略者	Level-5	角色扮演	2009年内	79
逆转检察官	Capcom	文字冒险	发售日未定	36

PS2

译名	厂商	类型	发售日	页码
机动战士高达OO	NBGI	动作射击	已发售	光盘
龙珠Z 无限世界	NBGI	格斗	2008年11月4日	56
高达无双2	NBGI	动作	2008年12月18日	54

PS3

译名	厂商	类型	发售日	页码
GT赛车5 规格3	SCE	竞速	已发售	光盘
海豹突击队 对峙	SCE	动作射击	已发售	光盘
机车风暴 太平洋裂谷	SCE	竞速	2008年10月28日	20
辐射3	Bethesda Softworks	动作角色扮演	2008年10月28日	14
火影忍者 终极忍者风暴	NBGI	动作	2008年11月4日	50
镜之边缘	EA	动作	2008年11月11日	89
索尼克 释放	SEGA	动作	2008年11月18日	12 光盘
最后的神迹	Square Enix	角色扮演	2008年11月20日	66
小小大星球	SCE	动作	2008年11月	光盘
潜龙谍影ONLINE 扩张包第二弹	Konami	动作	2008年11月	光盘
波斯王子 神迹	Ubisoft	动作	2008年12月2日	光盘
高达无双2	NBGI	动作	2008年12月18日	54
白骑士物语	SCE	角色扮演	2008年12月25日	22
Dress	SCE	实用软件	2008年冬	21
生化危机5	Capcom	动作射击	2009年3月12日	32
如龙3	SEGA	动作	2009年3月	42
铁拳6 血统叛乱	NBGI	格斗	2009年秋	光盘
量子理论	Tecmo	动作射击	2009年下半年	82
猎天使魔女	SEGA	动作	2009年内	46
恶魔之魂	SCEJ	动作角色扮演	2009年内	24
最终幻想XIII	Square Enix	角色扮演	2009年内	63
街头霸王IV	Capcom	格斗	2009年内	89
生化尖兵	Capcom	动作	发售日未定	13
最终幻想 Versus XIII	Square Enix	角色扮演	发售日未定	63
真·三国无双5 帝国	Koei	动作	发售日未定	光盘

PSP

译名	厂商	类型	发售日	页码
加雷特编年史 红辉的魔石	SEGA	角色扮演	2008年10月23日	41
机动战士高达 高达对高达	NBGI	动作	2008年11月20日	50
无双大蛇 魔王再临	Koei	动作	2008年11月27日	78
啪嗒嘭2	SCE	音乐	2008年11月27日	25
异说 最终幻想	Square Enix	动作	2008年12月18日	89
乐克乐克2	SCE	平台动作	2008年冬	20
远隔搜查 通往真实的23日	SCE	文字冒险	2008年冬	21
真·三国无双 联合突袭	Koei	动作	2008年冬	87
世界传说 光明神话2	NBGI	角色扮演	2008年第四季度	光盘
偶像大师SP	NBGI	模拟育成	2009年1月22日	58
枪声与钻石	SCE	文字冒险	2009年春	21
战国BASARA 战斗英雄	Capcom	动作	2009年春	88
抵抗 惩罚	SCE	动作射击	2009年第一季度	88
最终幻想 Agito XIII	Square Enix	角色扮演	2009年内	62
寄生前夜 第三个生日	Square Enix	动作角色扮演	2009年内	63
王国之心 梦中诞生	Square Enix	动作角色扮演	2009年内	88

Wii

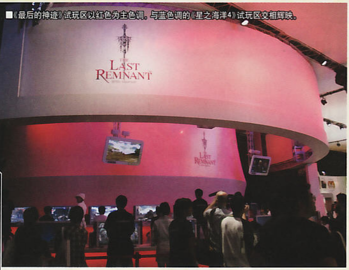
译名	厂商	类型	发售日	页码
天诛4	From Software	动作	2008年10月23日	86
快乐舞动	NBGI	音乐	2008年10月23日	51
家庭滑雪2	NBGI	体育	2008年11月13日	51
魔法工厂 未知大地	MMV	冒险	2008年11月27日	81
风之克罗诺亚 通往幻梦界之间	NBGI	平台动作	2008年12月4日	59
428 被封锁的涩谷	SEGA	文字冒险	2008年12月4日	44
让我们敲打	SEGA	动作	2008年12月	41
牧场物语 兴奋的动物进行曲	MMV	模拟经营	2008年10月30日	80
再见 月之废墟	NBGI	动作冒险	2008年冬	51
弧光幻想曲	MMV	角色扮演	2008年冬	80
恶魔城 审判	Konami	动作	2009年1月15日	72
最终幻想 水晶编年史 时之回声	Square Enix	角色扮演	2009年1月29日	69
丧尸围城 丧尸的祭品	Capcom	动作	2009年2月	28
索尼克与黑暗骑士	Sega	动作	2009年第一季度	光盘
瓦尔哈拉骑士 精灵传说	MMV	动作角色扮演	2009年初	84
怪物猎人3 tri	Capcom	动作	2009年内	29
胧村正	MMV	动作角色扮演	2009年内	85

X360

译名	厂商	类型	发售日	页码
辐射3	Bethesda Softworks	动作角色扮演	2008年10月28日	14
班卓熊大冒险3	Microsoft	平台动作	2008年11月11日	12
镜之边缘	EA	动作	2008年11月11日	89
索尼克 释放	SEGA	动作	2008年11月18日	12 光盘
最后的神迹	Square Enix	角色扮演	2008年11月20日	66
波斯王子 神迹	Ubisoft	动作	2008年12月2日	光盘
高达无双2	NBGI	动作	2008年12月18日	54
生化危机5	Capcom	动作射击	2009年3月12日	32
星之海洋4 最后的希望	Square Enix	角色扮演	2009年春	64
忍者之刃	FromSoftware	动作	2009年初	16
光环3 神兵天降	Microsoft	主视角射击	2009年秋	13
铁拳6 血统叛乱	NBGI	格斗	2009年秋	光盘
猎天使魔女	SEGA	动作	2009年内	46
街头霸王IV	Capcom	格斗	2009年内	89
最终幻想XIII	Square Enix	角色扮演	2009年内	63
生化尖兵	Capcom	动作	发售日未定	13
真·三国无双5 帝国	Koei	动作	发售日未定	光盘

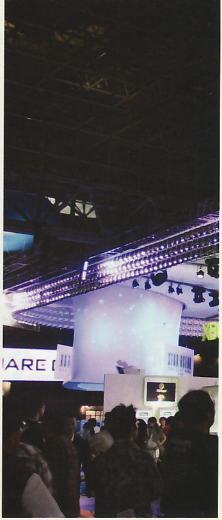
机种未定

译名	厂商	类型	发售日	页码
闪电十一人 休息时间	Level-5	角色扮演	发售日未定	79



■《最后的神迹》试玩区以红色为主色调，与蓝色调的《星之海洋4》试玩区交相辉映。


■《高达无双2》X360版远没有PS3版那般受欢迎。



文&摄影 多边形　美编 一刀　插画 游宇翔

微软一定是笑着走进TGS会场的。

早在TGS开始的前几周，X360主机在日本市场的销量已经连续几周压过了PS3，虽然优势并不明显，但对于微软来说也已经是对他们这几年努力的莫大安慰了。如果说E3上微软扔下的是一颗重磅炸弹的话，那么在TGS上，微软使出的就是一套连环掌。

John Shepard在TGS的基调演讲上不声不响地把《铁拳6》拉拢了过来，这个份量虽然不能和E3那次相提并论，但对于一直以来忠实于PS平台的《铁拳》来说，也算是一个PS3的精神标志，虽然作为一个格斗游戏，它的销量不会高到哪里去，但对于玩家来说是多了一种选择，对索尼来说又平添了一分无奈，惟一让人担心的，就是X360手柄十字键那糟糕的操作性能怕是难以应付这要求精确输入的3D格斗代表作。



■《辐射3》这样的美式大作的试玩队伍里，西洋面孔占了绝大多数。



■X360主机在日本市场的销量已经连续在TGS开展前几周压过了PS3。



■《星之海洋4》试玩区上方蓝色的灯光加上点缀的星光，还真有那么些宇宙海洋的感觉。


■日本足球的希望在这里，中国足球的希望在哪里？


■《星之海洋4》是首次公开提供试玩，排队的人络绎不绝。

不知道是有意还是无意，今年SE的展台和微软的展台“碰巧”挨在了一起，这二人不仅两两相望含情脉脉，SE还干脆“慷慨”地把《最后的神迹》和《星之海洋4》的试玩台都给了微软。微软也绝不怠慢，总共为这两个游戏准备了五十台试玩机，这个数量几乎占去了微软展台里所有试玩机的一半，前者的试玩区以红色为基调，后者则以蓝色为基调，红蓝两色交相辉映，仿佛索尼脸色一般尴尬。作为整个TGS会场内为数不多的由一线厂商开发的次世代日式RPG作品，其瞩目程度绝非其他展台所能媲美的。



MICROSOFT 少说话 多做事





■《最后的神迹》试玩区配备了舒适的座椅，这是场内不多的几个配备座椅的试玩区。

微软深知软件对硬件平台的影响会有多么大，所以他把自己的展台完全布置成试玩场所，上百台的试玩机提供了近三十款新作试玩，整个试玩阵容你数都数不过来：《生化危机5》、《WE 2009》、《波斯王子》、《末日战争》、《高达无双2》、《辐射3》、《神鬼寓言 II》、《镜之边缘》……对于一般观众来说，后两天仅是在微软展区试玩就要耗去不少时间了。

当然并不是一切都如微软想像得那般美好，去年的那个有趣的现象今年继续在微软展台发生：对于跨平台作品来说，日本玩家宁愿在PS3试玩机那边等上两个小时，也不愿意在X360试玩机排上半个小时的队。这个现象提醒着微软，要想获取日本玩家的芳心，你还需要更加努力！





■微软展区的《生化危机5》试玩区远不如Capcom那边拥挤，万一在Capcom那边排不上队倒是可以来这边碰碰运气。



■《波斯王子 奇迹》的游戏画面还是很有特色的，不过游戏方式却没有太多创意。

游戏联军 集体亮相
MICROSOFT参展游戏综述



因为主机厂商的特殊身份，本届的微软展台除了自家发行的《神鬼寓言2》以及《斑卓熊大冒险3》之外，依然是其他游戏厂商的天下，除了欧美的像EA、育碧、THQ等传统大厂之外，日系厂商的鼎力帮衬也可见一斑。先不论X360在日本的受欢迎程度如何，单从游戏的丰富度上几乎已经完全追平了索尼、任天堂这样日式厂商的传统优势。

和上届的《光环3》独占鳌头的境况不同的是，今年由于独占游戏《战争机器2》已经接近发售日而没有参展，可以说X360上缺少了一个绝对的重心。但由于《生化危机5》、《星之海洋4》等日系游戏的入驻和《辐射3》、《神鬼寓言2》这样作品的辅助，对于日本玩家还是有一定吸引力的。

在本届的展会上Bungie揭晓的神秘新作《光环3 神兵天降》尽管只以影像的方式出展，也成了不少媒体记者的关注焦点。

微软展台展出游戏（列表中包含其他欧美厂商在微软展台的出展游戏）：

出展新作名单

Microsoft	
《神鬼寓言2》	X360
《斑卓熊大冒险3》	X360
EA	
《FIFA足球 09》	X360/PS3
《镜之边缘》	X360/PS3
Bethesda Softworks	
《辐射 3》	X360/PS3
Ubisoft	
《孤岛惊魂2》	X360/PS3
《鹰击长空》	X360/PS3
《末日战争》	X360/PS3
《波斯王子 奇迹》	X360/PS3

X360 影像出展作品

微软	
《光环3 神兵天降》	X360

斑卓熊大冒险3

X360 原名 Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts 类型 平台动作 预定2008年11月11日



▲想把比自己的机车还庞大的足球推到指定区域可不容易啊。

Rare游戏工作室的《斑卓熊大冒险》一向是在欧美比较受欢迎的品牌。相信大家已经从之前的报道中了解到了本作的特色就是组装各种机车在不同的世界进行冒险。这次的东京游戏展上，Rare为我们带来了多人模式方面的展示。

在游戏里最多允许6名玩家一起在线游戏，多人模式分为27种小游戏，其中包括13个竞速项目和14个与运动有关的项目。比如有一个模式是让玩家驾驶不同的车辆将足球推到各自的特定场地来赢得分数。要知道想把拥有着超大尺寸的足球推得那么顺利可是相当需要技巧的。你也可以对自己的车辆进行不同的改装，比如增加推进力或是安装大钳子来更好的定位足球。

值得注意的是，为了方便朋友之间分享经验，你还可以把自己机车的改装蓝图送给别人。这实现起来很容易，只要让朋友为你的车子拍张照就可以自动获得你的组车方案。

游戏中还会有一种名为相扑的模式，玩家们需要尽量在面积有限的平台上保持长时间不掉出去。玩起来场面相当热闹，因为大家都会前后的互相冲撞，或使用机器手臂推对手的车子。由于大家可以发挥想像力改出很多有稀奇古怪功能的车，游戏场上会有很多意想不到的情形发生。

[文：丁丁]

索尼克 释放

X360 原名 Sonic Unleashed 类型 动作 预定2008年11月18日

白天与黑夜的玩法差异

在本届的东京游戏展上，微软展区为我们提供了两个《索尼克 释放》的试玩关卡。作为这款世嘉的招牌游戏，制作人员当然会十分慎重。两个关卡为我们展示了截然不同的日夜两种游戏场景，而且更棒的是，你会发现这也代表着游戏的两种玩法。

设定在白天的关卡和今年E3上公布的影像关卡一致，但这是第一次出现现场试玩。关卡表现的是希腊的米克诺斯岛的风光。你可以操作索尼克在白色的石砌街道上和怡人的蓝色海岸边急速奔跑。让人欣慰的是，在本作中索尼克的速度感又回来了，一旦开跑，索尼克就像是一颗蓝色的子弹，在关卡中会有各种各样的障碍，利用跳跃和横移你需要一路操作索尼克跑到终点。在遇到特殊障碍时会有各种考验反应的按键提示，在整个关卡的跑动中会连续地出现一串这样的提示，尽管初上手时会有点手忙脚乱，但连续按键成功后的成就感也很足。



而另一个关卡则是夜间关卡，同样设在米克诺斯。在夜间玩家操作的是变身为狼人状态的索尼克，不过玩法却完全变了。狼人索尼克身形健硕，虽然速度变慢了，但却有着长有利爪的双臂，战斗力大大提升。夜间的岛上会散布着各种怪物，除了激烈的战斗之外，谜题也成了狼人索尼克需要面对的挑战。不过试玩里战斗部分的连击显得还不够丰富。



■狼人索尼克只会在夜晚出没，但有着彪悍的攻击技能，玩起来十分爽快。





游戏的观感

游戏的操作上手非常容易，和世嘉大多数的游戏一样，不管是跳跃、攻击还是冲刺都做得比较扎实。而夜间关卡的平台跳跃以及打击的手感也不错。

游戏的画面真正达到了次世代应有的水准。尽管是3D的版本，但玩起来视角像2D一样一目了然。这次的游戏采用了全新的引擎，索尼克的狼人版外观相当的酷，毛发以及表情的表现都细致入微。索尼克动起来也相当自然。关卡的环境颜色鲜艳，图像锐利。尽管白天场景的细节构建看似比较简单，但考虑到索尼克跑动的速度感，这样的程度已经很让人满意了。制作组还特别针对夜间的非速度关卡场景进行了更细致的细节渲染。

[文：丁丁]

生化尖兵

原名 Bionic Commando 类型 动作 发售日未定

相信玩过了Capcom先期推出的《生化尖兵 重装上阵》之后已经大大地增强了大家对于真正的次世代作品《生化尖兵》的期待。微软的展区里也展出了这款游戏的最新版本，尽管至今游戏的发售日仍然是未定，不过从目前看来游戏还是比较值得期待的。

试玩版游戏开始前有一段简单的教学，在《生化尖兵》中最重要的动作就是伸出机械手臂进行建筑物间的摆荡移动。当你走到建筑边缘按LT就可以伸出手臂，开始悬挂。通过摇杆的摆动配合松开LT你可以向别的可悬挂处移动。这一动作对时机的把握要求比较高。



游戏的试玩版中是一座规模很大的城市，在空中漂浮着很多一触即发的炸弹。这类似于谜题，直接硬闯会让主角Nathan Spencer直接挂掉。你必须在各个区域间寻找类似于信号塔的建筑，进入其中用计算机侵入操控系统来直接关闭这些浮在空中的威胁。

在画面上会有一个小图标指示你需要去的大致方向。在这个废墟城市的关卡中你可以和很多场景里的物品进行互动。比如，Nathan可以用机械手臂把街道上的车辆扔到空中，最酷的设定是，如果你连续按下Y、X、A三个键可以抓起车子，抛到空中，然后像打排球一样把它们击打出去，简直就是大型的投射武器。





■在空旷的废墟都市中用机械手臂摆荡移动，给人一种非常自由的感觉，是本作最吸引人之处。

尽管在试玩中你也可以直接从开头走到终点，不过这未免太无趣了。在城市的上空像蜘蛛侠一样利用机械手臂摆荡前进才是游戏真正激动人心的地方。在环境中你可以移动准心瞄准物体，一旦上面出现特殊的标志就表示你可以用机械手臂进行攀抓。如果你的准心稍作停留，还会出现像科幻电影里那种数据简报，为你提供最优的摆荡路径。游戏中的摆荡感非常像老版的《希魔复活》，虽然不容易掌握，但是习惯之后连续摆荡所带来的愉悦感很让人满意。

游戏中和敌人的战斗除了可以用枪射击敌人之外，同样可以使用生化手臂从远程抓住敌人，然后快速按A键两次，飞跳到敌人身上将他踢倒。

最后，值得一提的是本次展出的关卡设计具有相当的水准。当你在穿越城市的时候，你会感到好像自己在自由选择前进的路线。惟一的遗憾只是试玩的版本中敌人比较少，但整体开发状况很好，让我们更加期待这款游戏的到来。

[文：丁丁]

光环3 神兵天降

原名 Halo 3 Recon 类型 主视角射击 预定2009年秋季

在TGS之前一期我们就已经为各位X360的玩家报道了Bungie制作组放出的神秘《光环》游戏的影像。而现在我们终于得以一见这款游戏的真正面目。它就是《光环3 神兵天降》。这款游戏实质上并不能完全称为原创的游戏，更像是《光环3》的资料片。不过由于它讲述独立的故事所以会在明年秋季单独发售。

这款游戏将会包括数个小时的全新战役内容，你会体验到不一样的光环世界。游戏中你将扮演地狱伞兵(ODST)中的一员，而系列的标志士官长不会在本作中现身。

预告片中的空降事件发生在《光环2》结尾星盟炸毁的城市。当时士官长刚刚离开，而地狱伞兵则空降到了被星盟所控制的地球城市新蒙巴萨市。地狱伞兵们将展开在地球上的作战。尽管官方没有透露游戏是否会仅限于新蒙巴萨，但这款新作的作战环境的确是主要在城市中。

和《光环3》一样，《光环3 神兵天降》将会允许最多4名玩家以合作模式





■地狱伞兵部队是本作的绝对主角，他们有着和士官长不同的作战方式。

进行整个战役流程。游戏的单机模式就会有1000点的成就。除此之外还会有新的多人模式内容。所有的多人模式地图都是在《光环3》Mythic地图包(将于明年春季登陆Xbox Live Marketplace)的基础上扩充而来的。

在游戏的进行方式上《光环3 神兵天降》并不是像之前的传闻所言那样是第三人称射击游戏或是小队作战的游戏，它会仍然保持主视角射击的类型。这款游戏虽然不会是像《潜龙谍影》那样的纯潜入游戏，却有着比较浓厚的隐秘行动元素。因为地狱伞兵部队毕竟不是像士官长那样的斯巴达超级战士。他们有自己的战斗技巧和战斗方式。对于玩惯了《光环》正统作品的玩家可谓新鲜感十足。但制作组也表示，在多人模式中游戏还是会以《光环3》经典的对战方式进行的。

制作组表示《光环3 神兵天降》不意味着游戏的新系列，它会是单独的作品。Bungie只是希望这款游戏可以回馈那些支持《光环》三部曲走到今天的玩家们，并且希望这款感觉有点不一样的游戏可以让《光环》的传奇延续得更久一点。

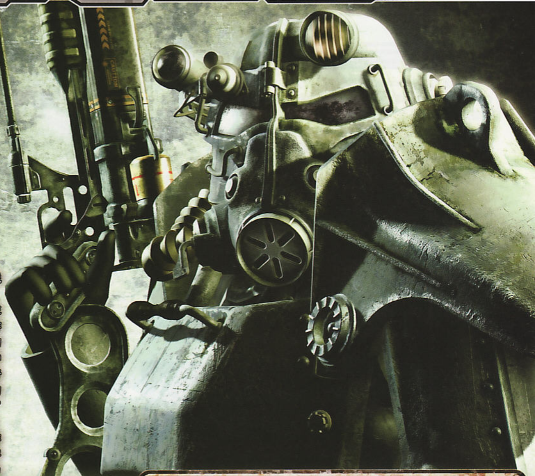
最值得系列粉丝庆贺的是Bungie表示《光环3 神兵天降》只是他们数款《光环》新系列作品的排头兵而已。

[文：丁丁]

我站在拱门的控制开关前，内心激烈地挣扎着是否要按下开关，那短短的一刻仿佛永恒。

最后我按下了开关，我从来不敢想像外界的景象。当我的眼睛逐渐适应了刺眼的光线，我看到了一个荒凉的、被劫火摧毁的世界：右面，坍塌的公路高架桥延伸到无穷无尽的地平线；左面，是华盛顿纪念碑的断壁残垣；中间，是满目的碎石与凋零的树木。

这里就是核战后的华盛顿，我不知道前方等待我的将有怎样的危险，但我一定要找到父亲失踪的线索……



美式RPG奇葩

也许国内的大多数家用机玩家都没有听说过《辐射》这个名字，但在PC的美式RPG领域，这是一个令人肃然起敬的名字。独特的科幻末世氛围打破了人们对于美式RPG的传统观念，游戏灵感来自上世纪50年代人们出于对核武器的恐惧而创作的一些科幻故事及幻想插画，这种将复古与科幻结合的独特氛围倒是与《生化奇兵》有异曲同工之妙。在2001年，《辐射》的一二两作同时入选《PC Gamer》杂志评选的"史上四大电脑游戏"。2007年7月，《辐射3》在E3展中亮相之后，当即得到欧美众多权威游戏媒体众星捧月般的待遇，它连续2年被IGN评为"E3最佳游戏"，2008年它被E3主办方评为最佳游戏。它在欧美媒体中获得的待遇差不多与去年的《生化奇兵》相当，从目前欧美围绕它的超高期待度来看，虽然尚未发售，但它的高评分、高销量已经是毫无悬念。

文 清国倾城 编 星夜 美编 NINA

辐射 3	Bethesda Softworks		动作角色扮演
多机种	Fallout 3		美版
	2008 年 10 月 28 日发售	1 人	59.99 美元
	对应主机为 PS3、X360		对应玩家年龄：17 岁以上

Fallout 3

核战争200年后的世界



▲华盛顿市中心遗址是本作的主要舞台之一，占整个游戏世界大约四分之一的面积。

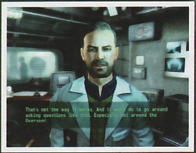
2077年，美国遭到毁灭性袭击，在美国城市上空突然出现了蘑菇云。数千名美国人逃到了巨大的地下掩体，数年后，当他们重返地面，发现原来繁华的都市已经成为变异人与怪物的世界。

核战的200年时间里，位于华盛顿地底的"避难所101"（Vault101）从未被打开，世代生活在地下的人们对于外界充满了未知的恐惧。"避难所"可以隔绝核辐射，但单调狭窄的环境很容易令人产生幽闭症。主角就是诞生在这样一个地方，他的父亲是一个很有影响力的医生兼科学家。这时玩家要面临在游戏中的第一个决定：设定自己的长相。游戏中有一个"基因投射器"，用它可以决定长大成人后的相貌，而且游戏会据此决定主角父亲的相貌，让人可以看出父子的相似之处。

在避难所101枯燥的生活中，也有一些有重大意义的时刻。10岁那年的生日，主角收到了父母的一个礼物，叫做"Pip Boy"，将这种装置装备在前臂，可以当作收音机使用，也可以作为辐射计量器，游戏中的角色数据也是通过Pip Boy显示。

在避难所中，所有居民到了16岁就要接受"通用职业能力倾向测验"（简称GOAT），这是一种口头测验，实际上就是让玩家挑选自己的技能类型，比如潜入、科学、医疗、枪械等。这样传统RPG的职业选择又巧妙融入到游戏剧情中。

接着到了主角19岁那一年，父亲突然消失，初步调查后的线索显示：父亲已经离开了避难所。主角的这一想法引起了避难所管理者的注意，他认为主角与其父亲的失踪有关，而且将会步其后尘也走向外面的世界。在受到处置之前，主角先行一步，逃出了避难所。逃出避难所的那一刻，游戏会采用独特的视觉处理方式展现外界的全景，从这一刻开始，前方的道路将完全由你自己决定。



▲这就是主角的父亲，本作剧情的关键人物。

©2008 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. All Rights Reserved.

开放式RPG新楷模





▲本作采用了惊人的景深特效，场景可视距离很远。

◀玩家可以选择越肩视点。

与Bethesda之前开发的《上古卷轴IV 湮灭》一样，本作是一个主视角的动作角色扮演游戏，但是也给对FPS头晕的玩家准备了第三人称视点，甚至还可以将镜头移动到原作的俯视视点，让系列老玩家玩起来更有感觉。虽然从游戏截图中看不出它与普通动作射击游戏的区别，但它在本质上确确实实是一款RPG，因为命中率、伤害力等都是由RPG的各种数值决定的。它的战斗特色在于你可以在战斗中途随时暂停，然后瞄准敌人身体的特定部位，就像《辐射》原作一样。还有一个典型的RPG设定是多达数百个的丰富冒险任务。本作的主线流程大约为20小时左右。

射击命中率由数值决定

战斗系统的关键是"避难所科技辅助瞄准系统(VATS)，X360版中按RB键可进入VATS，游戏将会暂停，镜头会拉近当前瞄准的敌人，其身体的各个部位只要是没被掩体挡住，就会出现绿色的状态条，显示该部位的损伤程度以及命中概率。显然，头部之类体积较小的部位命中概率很低。接着需要消耗行动值，才能将你选择的射击动作付诸实施，行动值的多少由敏捷度决定。你可以选择射击同一个敌人的不同部位，或者射击不同敌人，致命一击可使其武器脱手、腿脚被打断，甚至一枪爆头，眼珠满地滚。某些敌人有特定的薄弱部位，比如射击巨蚁的触角将使其发狂乱撞。

玩家不仅要培养出色的战斗技能，还要有好武器，武器有磨损概念，平常要勤于修理武器，这样可以提高开枪速度等性能。你可以将一种武器的某个部件拆卸下来，用来替换同一类武器的受损部件。你甚至还可以用找到的各种零部件创造自己的武器或弹药，甚至路边捡到的石头或者芭比娃娃都可以塞到特制火箭筒的炮管里将就着用。





◀各个部位的命中率一目了然。

考验你的对话技巧

《上古卷轴IV》的"辐射式AI"系统备受好评，本作AI系统是在其基础上的改良，在画面中有更多行为和对话可以选择，玩家的对话技巧将会影响到NPC的反应。每个对话选项可以看到成功率。由于本作的NPC数量比《上古卷轴IV》少得多，开发者和剧本作者们可以给每个NPC添加更多的特征与细节。本作起用了30多名配音演员，因此NPC们的声音不会总是给人似曾相识的感觉。

"业报"(Karma)是玩家与NPC关系的一个重要指标，这与《神鬼寓言II》中的善恶选择类似，不过本作还有中立的概念。有些NPC只有当你的立场为中立时才能招募为副手。







Pip Boy

装备在主角手臂上的Pip Boy就是本作的主界面，可以查看技能、特技、能力数值等，也可以用它来听收音机，在Pip Boy上可以直接换台收听不同的歌曲。游戏共收录了20多首获得授权的音乐，它们都是来自上世纪40年代的经典歌曲。有些台还有DJ，会讲述当地发生的事件，如果你闹出了大事，有可能在电台中听到自己的名字。"银河新闻台"就是了解世界新动态的窗口。有时Pip Boy会收到一些奇怪的信号，通过这些信号可以发现新任务。

受伤的时候要喝水恢复体力，可以是水塘、泉水或者瓶子里的水，问题在于这些水是受过辐射的，喝太多的话一些状态值就会降低，不过在Pip Boy的左上方可以看到当前的辐射水平。

试玩感受

微软花了皿本赠送的限定版中才有的避难所小子手办(Vault Boy)，使《辐射3》至少要花2个小时以上才能玩到。试玩提供的是游戏一开始时的进度，可以对自己的相貌、身体和能力等做出详细的设定，游戏中各种能力和特技的设定一如既往的详细，甚至到了令人发指的程度，比如偷东西和杀女性人物都需要习得特定的能力才可以完成。设定完毕后就可以走出避难所，野外的画面比想像中得好，可见的场景深度非常远，快速转动视点时也没有发生掉帧和画面撕裂的情况。前进不久便能进入一个村庄，在村子内可以与人对话触发各种任务，不过可惜的是在短短的15分钟试玩时间内，能完成一个任务就已经不错了。

NINJA BLADE



忍者游戏在游戏历史中可谓经久不衰，原因可能是游戏对于忍者文化的再加工让东西方玩家都更容易接受。目前知名的忍者游戏，如"《忍》系列"已五年没有新作，板垣离开Tecmo也令"《忍龙》系列"前途未卜。而此次TGS，FromSoftware除了对老牌忍者游戏新作《天诛4》大力宣传之外，又公布了一款已经有较高完成度的原创次世代忍者游戏，这就是《忍者之刃》。对于喜欢忍者题材或是3D清版动作游戏的玩家来说，这无疑是一个好消息。游戏除了宣传影像外，还提供了一段流程5分钟左右的试玩，我们已经可以对游戏的优缺点有一个初步的认识了。

文 胜负师 美编 NINA

忍者之刃	FromSoftware	动作
X360 NINJA BLADE		日版
预定 2008 年初	1人	售价未定
对应周边未定		对应玩家年龄：未定

次世代忍术ACT新锐登场！

制作班底

据FromSoftware介绍，《忍者之刃》从企划、构思到制作，已经历时3年之久，而且一开始就确定是为X360平台开发的作品。游戏集结的制作阵容还是相当豪华的。主要角色由曾担任《失落的星球》人设的中冈惠司设计，游戏音乐则是由曾为《潜龙谍影3》主题曲作曲的日比野则彦负责，剧情过场动画由Production I.G的川崎逸朗协助制作，其中的动作场面会以好莱坞动作电影的风格来制作。



▼▶现代与传统相结合的忍者游戏，还有点儿重金属味。



忍术表现

忍者题材游戏在忍术的表现方面是重中之重。《忍者之刃》中不乏像倒挂在飞机机翼上直接跳下，在空中无视物理法则砍杀怪物，在摩天楼的墙面上垂直奔跑，像蜘蛛侠一样在空中飞荡等等忍术爱好者们"喜闻乐见"的场面，只是这些表演性很强的场面，一般都是用QTE的方式来表现。游戏开场很像《Shinobi 忍》，正式操作时，依然会有《忍》和《忍龙》的影子，比如《忍》的残影瞬移，《忍龙》的武器切换和偏美式的打击感。只是攻击动作偏慢给忍者本应有的敏捷为巧打了折扣，这一点比较让人失望。



■"我是你们的好邻居蜘蛛侠。"





▲与直升机对比，怪物大得有点不像话，和这样的BOSS对决要格外小心。

整体风格

《忍者之刃》以现代东京为舞台，目前看到的战斗都是在摩天大楼间进行的。游戏主角和其他几位忍者看上去更像是为军方服务的特种兵，男主角壮硕的身材令人印象深刻。游戏一开始，几位忍者就是由军用飞机载着前往新宿上空的，而他们对抗的则是异形生物以及巨大的魔兽，敌人设计比较丑陋。虽说东京的夜景以华丽著称，但游戏的美术风格偏阴郁，在氛围的把握上比较统一。

试玩感受

《忍者之刃》是FromSoftware在TGS上才公布的一款新作，没想到在展会上直接提供了试玩。会场中的游戏试玩提供了一段相对完整的关卡，主角从天而降，首先会完成几个QTE，只要看准时机按下指定的按键即可，根据你按键的时机还会给出Good或者Perfect之类的评价，如果错过时机就立刻GAME OVER了(不过这次试玩版可以无限制RETRY，相信正式游戏就不会这么轻松了)。跳进大楼里面之后，先要对付一大群杂兵，X键普通攻击，Y键挑空攻击，A键跳跃，B键使用手里剑，而十字键可以切换手中的武器，比如太刀或者大剑等等，这一段砍人的感觉几乎可以形容为《忍龙Ⅱ》的"0.5倍速"版！在关卡最后还有一个巨大的蜘蛛BOSS，这个BOSS的攻击方式先是类似剑气的远程攻击，你需要在狭窄的通道中躲过这些剑气，靠近BOSS后，他会将两支前爪往地上猛插，



没躲过的话会前功尽弃。利用他插地后的硬直时间拼命攻击，等他拔出来后就会强制把你吹飞到远处。大约这样来回三四次后，BOSS的HP被耗尽，用一个QTE将BOSS终结试玩版也就结束了。

游戏初看上去与《忍龙Ⅱ》很像，就连游戏LOGO都有神似之处，画面色调不如《忍龙Ⅱ》那么鲜艳，整体偏墨绿色。但等游戏上手之后就发现与《忍龙Ⅱ》差了十万八千里，最大的问题在于砍人的节奏太慢，应该不是机能原因造成的拖慢，而是故意设计成这样的，还有那种一顿一顿的感觉，体现不出忍者游戏的酣畅淋漓，正式版中应该重点改善的也就是这个问题。



主角以及其他忍者身上都装有至少三把刀，在战斗时可自由切换武器。从公布的人设图来看，《忍者之刃》可以使用的角色应该不止一个。

©2008 FromSoftware,Inc.All rights reserved.



■PSP试玩区内提供的游戏比PS3区还要多，并且试玩机全部是PSP-3000。



文&摄影 多边形　美编 一刀　插画 游宇翔

与往年一样，索尼的展区依然是以试玩区为主，而索尼的展区向来都是布置得井井有条：第一方试玩区、第三方试玩区、PSP试玩区，还有今年新增的"17岁以上试玩区"。与E3时的尴尬相比，TGS本土作战的索尼摆出的依然是志在必得的势态，力争让每一个走入索尼展台的玩家都流连忘返。

"17岁以上试玩区"的管制是比较严格的，每一个进入的玩家必须出示身分证明，在这里索尼为玩家准备的有《侍道3》、《生化危机5》、《海豹突击队3》、《抵抗2》与《恶魔之魂》等新作的试玩，还有第一次在日本公开提供试玩的那个传说中的《杀戮地带2》。这个展区的布置大同小异，但是人气度却各不相同，《生化危机5》和《杀戮地带2》排队人数最多，其他就显然不及这两者受欢迎，只不过在《杀戮地带2》出口处写着的"2009年年内发售预定"的告示又让人心里不禁抖了一下……



■《吉他英雄》这种游戏还是老美玩得转。



■《GT赛车5 序章版》几乎成了索尼展台这几年的常青树。

山内一典依然在场内摆弄着他的《GT赛车5 序章版》，只不过这次轮到了"规格3"，一款近乎试玩版的作品也能被索尼当救命稻草抱着，不知道索尼心里对山内一典是恨是爱。不过这个打扮成驾驶台的试玩区绝对不缺乏人气的支持。

PS3新作试玩区与PSP新作试玩区交相辉映，两边各有大量第三方新作在现场提供试玩。今年提供试玩的数量显然比去年要翻了一番都不止，这也说明PS3正在慢慢走出软件匮乏的状态，展区内显得比较拥挤，不过在展台小姐的积极维护下，秩序依旧井然。



■这位哥们扮相非常之好，之前他一动不动的，还以为是个等身大的模型呢。



■《WE2009》依然是大受欢迎，而隔壁的《FIFA09》几乎是门可罗雀。



■只允许17岁以上玩家进入的试玩区内才有几款真正重量级的大作。



SCE 微笑背后的难言苦衷



■日本人玩起《机车风暴》这样的游戏来还是不如老美投入、技术也是烂得可以。







■SCE的Showgirl答谢礼已经成为TGS会场的一道风景。



稍令人意外与遗憾的是，去年还提供试玩的《白骑士物语》在今年就只剩一个封闭放映的影像了，不过作为PS3上为数不多的日式RPG作品，玩家对此游戏的关注程度不减，每天排满长长的队伍，对就在索尼展台隔壁的Level 5来说，也算是一点安慰吧。

索尼Showgirl的服装样式已经好几年没有更换过了，而每天场馆闭馆前，这些Showgirl们的答谢礼也已成为TGS的一道风景，一字排开弯腰鞠躬的Showgirl们在这个时候成为了TGS上绝对的主角，闪光灯快门声此起彼伏……





低调出展 回归踏实
SCE出展游戏综述

TGS 2008 华光盛宴

在本届TGS即将召开之前，SCE曾经表示将会有14款新作在展会中首次公布，然而令人失望的是，这些游戏中大多是二线作品或PSN游戏。在PS3游戏阵容中，大多是欧美向的作品，PS3最缺乏的RPG依旧只有《白骑士物语》挑大梁，而该作的素质似乎越发令人担忧。PSP展出的也都是小品级游戏，不过现在第三方对PSP非常支持，倒是不需要索尼操心。

今年SCE的展出游戏阵容可以说是历年来最为薄弱的，支撑场面的还是那些老面孔，而新作看起来就比较"廉价"，好在完成度似乎都不低，都是预定于2009年春季之前发售的作品。现在索尼已经不像前两年那样一下子公布一大堆要隔两三年才卖的游戏，相信现在索尼手头上还是有不少杀手锏，只不过目前还不是公开的时候。说起来这种低调的表现也算是从往年的浮夸作风回归到踏踏实实的路子，如今播放CG动画已经无法调动人们的兴趣，反而有可能增添人们的反感，而这次索尼出展的游戏绝大多数都提供了试玩，这一点无疑是值得肯定的。

SCE出展新作列表

游戏名	机种
GT赛车5 序章版 SpecIII	PS3
小小大星球	PS3
海豹突击队 对峙	PS3
抵抗2	PS3
德比赛马时代Online	PS3
机车风暴 太平洋裂谷	PS3
白骑士物语 古之鼓动	PS3
杀戮地带2	PS3
恶魔之魂	PS3
反重力赛车HD	PS3
痛楚	PS3
dress	PS3
影中漫步	PS3
花	PS3
玩偶功夫 塑料之拳	PS3
GOMIBAKO	PS3
亡念之扎姆德	PS3
随身玩伴	PS3
PlayStation Home	PS3
勇者别嚣张or2	PSP
死神BLEACH 灵魂嘉年华	PSP
随身玩伴 携带版	PSP
特工叮当	PSP
啪嗒嘭2	PSP
乐克乐克2	PSP
远隔搜查 通往真实的23天	PSP
枪声与钻石	PSP
抵抗 惩罚	PSP
捉猴啦 比波猴战记	PSP

PSP 乐克乐克2

原名 LOCOROCO 2　类型 平台动作　预定2008年冬

可爱而充满创意的PSP平台动作游戏《乐克乐克》推出至今已两年有余，而续作开发也有一段时间了。在本次TGS上，《乐克乐克2》提供了试玩，游戏已具备相当高的完成度。从目前取得的资料以及试玩的直接感受来看，《乐克乐克2》在玩法上依然延用了前作用L、R键控制地面的倾斜来让乐克乐克移动的简单操作，画面也是以简单图形和绚丽色彩构成，相当有特色。只是对于前作玩家来说，玩法和画面不会有太多惊喜。

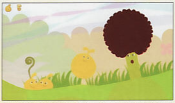
"《乐克乐克》系列"的可爱风格比较适合低龄以及女性玩家，对于动作游戏玩家来说，其主要问题还是游戏时的流畅感比较低。据制作人河野力称，这次的关卡设计方面会着重解决这一问题，一些新机关与新动作的组合会给予玩家更多的兴奋点，难度也会有所调整。至于大受好评的"乐克乐克语"奇怪歌曲，在本作中会进一步加强，歌曲和音效数量更多。

由于前作有中文版推出，不出意外的话，本作应该也有中文版的计划，这也让国内玩家多了一个期待《乐克乐克2》的理由。

［文：胜负师］


▲本作的游戏画面与游戏方式都与前作没有什么差别。


▲在关卡设计上，本作将会更富有想像力。


▲看到圆滚滚的乐克乐克，你的耳边是不是已经响起充满童稚的奇怪旋律了呢？


▲虽然整体变化不大，但在一些细节上本作还是会有其独到之处。

PS3 机车风暴 太平洋裂谷

原名 MotorStorm: Pacific Rift　类型 竞速　预定2008年10月28日

如果你错过了前作，那么请再不要错过《机车风暴 太平洋裂谷》，因为这可能是目前为止你能玩到的最疯狂，最富有竞技性，最刺激的越野派赛车游戏。

一切为疯狂而进化

首先，很多人对《机车风暴》的认识仅停留在1代的Demo版上。其实这个Demo根本就无法体现出该游戏的全貌，该Demo不但赛道难度大，而且车辆配置也是最初期的，根本就不是正式版中体现出的张狂的味道。

其次，在《机车风暴 太平洋裂谷》相对前作的一切进化都是为了让这款游戏更加疯狂。比如允许最大16辆赛车同场竞技，赛道也由前作的8条增加到了16条。在保持刺激速度感的基础上，游戏大大强化的物理表现和各种碰撞的特效，令游戏中出现的随机事件更加丰富。《机车风暴 太平洋裂谷》一大乐趣就是敌车的AI表现，你所有的对手都是不要命的人，在每一次比赛中你都不能掉以轻心，领先永远是暂时的。只要你途中出现撞车，那你起码要将排名向后退10名。游戏的随机性很强，和你竞争前几名的车辆每次比赛都在发生变化，它们之间也会展开龙争虎斗，有时你很可能因为前方第一集团发生严重车祸而侥幸获得冠军。这种不劳而获的快感也是其他赛车游戏所不会发生的情况。


■本作赛道环境比前作丰富了很多，比如海滩、瀑布、火山等。


■长达上百米飞跃赛道构建出惊心动魄的比赛效果。

速度感就是生命

《机车风暴 太平洋裂谷》第一保证的就是游戏时的那种速度感。游戏采用了运算更加合理的游戏引擎来进行制作，所以在画面风格和特效表现上都与前作有所区别。游戏画面基本稳定在每秒60帧，同屏车辆增多时画面依然稳定运行，再加上烟雾、火光、粉尘等特效，游戏的画面绝对称得上火爆。如果你仅仅只看游戏的静止图片，那肯定是无法体验出它的魅力的，只要你玩上一把才能体会出为什么前作能够创造出超过300万的销售佳绩。虽说前作有同捆PS3版出售，但由于游戏的制作理念和游戏方式的起点很高，所以它所产生的乐趣自然无法被掩盖。在本作中，速度感被再次提升，游戏的氮气加速系统的时间和恢复时间被大大延长。现在玩家不必过分担心引擎会那么快过热爆缸了。


■游戏允许对手间相互殴打，为赢得比赛可以不择手段。

［文：ACE飞行员］

PSP 枪声与钻石（暂定）

原名 铳声とダイヤモンド（暂定） 类型 文字冒险 预定2009年春季

鬼冢阳一是一名以谈判专家身分活跃于日本警视厅、纽约市警察局的男人，本作描写的就是以他为主角的谈判专家集团“Zero小队”的故事，玩家要成为一名谈判专家在案发现场和犯人进行谈判并达到最终解决案件的目的，这可是之前都没有遇到过的题材喔。

工作1 现场谈判

谈判专家的主要任务就是在案发现场和犯人谈判以解决案件，而和犯人对话的关键就是要推测出犯人当时的感情变化，并按照情况及时作出反应，另外，在犯人没有注意到的情况下一点点限制他的活动也是谈判专家需要注意的。



▲一边注意对方的感情变化，一边耐心地说服犯人吧。

工作2 一般调查

Zero小队的正式名称是“谈判准备室Zero课”，除了负责谈判之外还有调查的权力。罪犯也是人，每个罪犯都有各种各样的背景，几乎都是因为身不由己的原因而犯下罪行，在短时间里展开调查并利用获得的资料在谈判上发挥作用也是我们的职责所在。



▲有时候有女性在场的话也会缓解对方的紧张情绪。

工作3 研究犯罪人特征



▲中村的主要职责是支援鬼冢等人，他通常留在本部担任搜集资料并做出分析的工作。

在和罪犯谈判时，手中最重要的筹码就是情报，想让对手让步光是动动嘴皮子可不行，可以当作谈判筹码的情报将会是相当重要的，Zero小队负责研究作案者特征的中村启介就非常擅长这方面的工作。

[文：玛娜]

PSP 远隔搜查 通往真实的23天

原名 远隔搜查 真实への23日间 类型 文字冒险 预定2008年冬季

Story

主人公齐藤光志突然被误认为杀人凶手并关进了拘留所，但是案发当天他烂醉如泥，完全没有任何记忆……为了给自己洗脱罪名，齐藤光志邀请前女友新城法子做自己的辩护律师收集犯罪的相关线索，玩家要根据这些线索在23天的拘留期限结束前帮助主人公上诉成功，洗刷不白之冤。

本作是一款以洗刷冤情为主题的推理辩论文字冒险游戏，男主角的无罪几率只有0.14%，而玩家的目的就是以这0.14%作为赌注，在23天内找到洗清男主角犯罪嫌疑的证据，但是洗刷嫌疑并不是那么简单的，要是判断稍有失误，甚至有可能在拘留刚开始几天的时候就被起诉。

审讯的应对方法

成为杀人案嫌疑犯的主角会接受警方的调查，想要证明自己的清白就要证明当天的行动。对于警察诱导性的问题最好选择用沉默的方式回答以免留下把柄，另外，也不能因为自己疏忽大意的言行而给刑警留下不好的印象。



▲在无法回答的时候使用沉默权，这款游戏也可以帮助我们了解一定的法律常识。

在会面时指引法子正确地搜查



▲在得到法子调查的结果后仔细考虑并作出下一步指示。

就和《远隔搜查》这个标题一样，主角只能通过和法子见面的时候询问当天调查的情况，并对第二天的调查下达正确的指示。除了法子之外，也会有各种各样的人和主角见面，从他们的口中也可以打听到一些线索。

线索的选择至关重要

当从法子那里得到线索后，究竟要将哪个告诉警察也要经过谨慎的推敲，线索不光是洗清嫌疑的关键，有时候也会将自己推向不利的方向，一定要确切把握好自己的一言一行。



▲每天结束后回到床上，可以回忆今天得到的情报，将他们好好整理一下。

[文：玛娜]

PS3 Dress

原名 Dress 类型 实用软件 预定2008年冬季

宅男也潮流

现在的游戏真的越来越有时尚感了，或者说，现在的游戏在试图让玩家们不仅仅只会按着手柄打架，更要明白怎么样懂得更多、看得更远，还有，穿得更好。这款PSN上的换装游戏《Dress》就会带给男性玩家更多穿衣的灵感，它既可以像时尚杂志那样给玩家展示搭配后的造型和服装单品，也可以让玩家自己锻炼搭配的能力，虽然它不可能让你一下子变成潮男，不过却完全可以潜移默化地锻炼对服装的品位喔。

另外，虽然目前还没有公开有关本作的消息，不过相信这些服装都是可以穿到PS3 Home中在虚拟社区中扮演一回潮人的。



▲游戏公布的宣传影像中出现了两个跳街舞的男性，他们穿的衣服当然都是游戏中有的。

随意搭配



▲随意选择喜欢的服装吧！



▲游戏的主菜单，除了换衣模式、自创服装模式之外还有许多选项，这些选项的意思是什么目前还没有确切的消息。

在游戏中，玩家可以通过非常简洁方便的菜单给模特更换服装，这些服装被很仔细地分成了很多类：T恤、衬衣、短裤、外套……保证让玩家一点也不费神地轻松找到自己想要找的衣服。给模特穿上衣服后，还可以对其进行各种角度的观察来观看服装的细节，游戏中准备了很多种类的衣服供玩家选择，相信这些服装应该可以满足玩家的需要。

自主设计



▲自创服装的模式，可以贴上自己选择的图案。

除了软件中提供的衣服之外，玩家还可以按照自己的喜好给衣服画上各种花纹图案，创造出属于自己的独特服装，为了方便一部分有更高要求的玩家，游戏中也提供了许多图案的模板提供给玩家任意组合使用，将这些由自己亲手设计的衣服穿在身上的感觉一定妙不可言吧。

[文：玛娜]

文 九兵卫 美编 NINA



使用来自远古的力量与敌人战斗

白騎士物語 -古の鼓動-

白骑士物语 古之鼓动	SCE	角色扮演
PS3	白骑士物语 古の鼓动	日版
	预定 2008 年 12 月 25 日发售　1～4 人	售价未定
	无对应周边	

作为PS3上年末最重头的日式角色扮演游戏，《白骑士物语》自然是SCE这次在TGS上宣传的重中之重。从目前公布的所有信息来看，我们了解了很多关于本作的详细情报，这其中就包括让很多人出乎意料的在线模式。等什么呢？赶紧看一下详细情报吧！



雷纳德

为葡萄酒商人工作的青年

声优：浪川大辅

雷纳德在巴朗多尔靠打零工为生，是个性格淳朴善良且充满正义感的小伙子。巴朗多尔遭到袭击后，他慌乱之中逃到了城里的地下宝物库，意外地成为了保管在那里的古代禁断之力"白骑士"的使用者。为了拯救被魔法使诱拐的西兹娜公主，他决定肩负起责任。

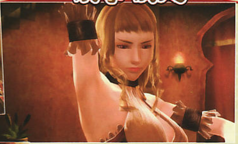


▲即使皇家亲卫队已经赶到，也仍然未能阻止悲剧的发生。



▲在这次新公布的图片中，我们发现主角的面孔变得更加成熟了。

故事设定



▲这名神秘的女性虽然还不能确定其身分，但多半应该和公主有关。

在这个平和的世界里，巴朗多尔王国和佛里亚公国两大国之间一直相安无事，但就在巴朗多尔的公主举行成人礼的时候，自称"魔法使"的谜之军团在黑骑士的率领下突然袭来。在混乱中，误入地下宝库的主角雷纳德唤醒了远古的白骑士，一场力量与力量之间的对抗开始了……



▶站在众人面前的这只巨大青蛙以前也多次在Level-5出品的其他游戏中出现。

©Sony Computer Entertainment Inc.Created by LEVEL-5

华丽连贯的战斗



▲设定完毕后，战斗时角色会按照画面下方指令条的顺序来执行各种攻击。



▼指令有很多种类，所消耗的AP也不相同，玩家要依次将它们设定至画面上方的指令条中。

战斗设定

为了增加战斗的临场感，本作采用的是实时指令系统，使用在战斗中获得的点数来学会诸如剑技、魔法等类别的技能，我们便可以在战斗前实现更加多彩的攻击组合；战斗前玩家将所需要下达的指令设置到画面上方指令条中，指令条有3条，设定指令时就好像往上面镶嵌技能一样，这点倒是和策略游戏有些相似。

编成连续技



◀编成原创的连续技，玩家还可以给它们取上自己喜欢的名字。

用于战斗设定的3条指令条，每一条都能构成一套独立的连续技。所以我们需要在了解各个招式性能的前提下将它们合理地进行组合。



西兹娜公主

巴朗多尔国王的女儿

声优：坂本真绫

由于小时候心灵受到过很大的伤害，西兹娜公主脸上很少会露出笑容，有时甚至连话也不怎么说。当父亲为她庆祝18岁成人礼的时候，神秘的黑骑士从天而降，当着西兹娜的面将国王杀害，骚动中魔法使利用魔法将她拐走，巴朗多尔陷入了前所未有的危机之中。

精彩的多人游戏

在线联机

本作分故事模式和在线模式两大部分，其中故事模式是单机完成的，而在线模式则需要进行上网通过联机来完成。作为角色扮演游戏，前者自然不必多说，但是家用机上的多人在线角色扮演却很少见，这样大胆的尝试一定会给玩家带来很多不一样的体验。游戏中有能容纳16人的"广场"，玩家最多可以4人组队完成任务。不同于一般的网游，玩家在本作单机部分的剧情进展将会对在线时的游戏体验带来影响。



▲网络部分当然离不开个性化的设定，游戏给玩家提供了包括外貌在内的丰富的自定义系统。



▶在线时玩家需要和同伴进行沟通，我们甚至还能做出行礼的动作。

协作战斗



▲防御力高的玩家负责打头阵，魔法属性强的则进行后援与回复，这是最基本的战术。

在线模式与单机部分的最大区别就是需要玩家之间进行合作与配合。面对巨大的敌人，如何进行分工，如何抓住敌人的弱点发动攻击都是需要玩家去认真考虑的事情。在战术的选择上，利用各人的优势来安排攻击顺序与手段，这样便能在战斗中达到事半功倍的效果。



◀攻击其膝部的弱点，敌人就会半跪在地上，这是发动致命一击的最好时机！



尤莉

与雷纳德青梅竹马的伙伴

声优：雪野五月

尤莉生活在巴莫村，从小就和主角成为了玩伴，虽然平时嘻嘻哈哈总是像个男孩子一样，但和雷纳德在一起的时候她倒是格外地安分。庆典那天，好奇心强的尤莉为了偷看公主的成人礼而偷偷溜进宫中，却不料被这突入其来的事件卷入了进去。

编辑观点

Level-5这次公布本作对应在线联机，让包括小编在内的很多人都大吃一惊。多人活动的在线社区、合作，这些理念甚至不由让人想到了当年微软出资该社开发的Xbox游戏《真梦幻想在线》，虽然当时因为种种原因而最终放弃开发，但以目前的技术和网络条件，想必Level-5这次一定会将积蓄的创意加以实现，感兴趣的玩家还是期待一下吧！

序章



▲被浓雾所笼罩的波雷塔利亚中隐藏着无数恶魔。

战士之国波雷塔利亚的国王在人迹罕至的冰指山脉偏远地域发现了巨大的楔之神殿。

国王在楔之神殿中得知灵魂的存在，人们获得了灵魂的力量。

所谓灵魂，是一种隐藏在人类身上的新力量。

但是，波雷塔利亚的繁荣并没有持续多久……国王为了更进一步地取得力量而前往楔之神殿的深处，唤醒了沉眠于其中的古兽。

醒来的古兽产生了浓雾和恶魔们，浓雾覆盖了波雷塔利亚，并切断了人们与外界的联系，恶魔们则在波雷塔利亚中横行，从人类身上夺取灵魂并吞噬。

波雷塔利亚消失了20多年后，人们对于渐渐到来的毁灭感到绝望……他们深信浓雾最后将会覆盖整个世界。

终于，人们将最后的希望从浓雾的缺口派遣进入波雷塔利亚。

是的，那就是人类最后的希望……



和最近的游戏趋势不同，本作为了让游戏发挥出最大的可玩性，以“回归原点”作为主题，会将所有会对玩家的自主性造成影响的要素全部排除，而这些要素包括过多的提示与引导、没有互动性的CG等等……通过这样的做法，相信最终呈现到我们面前的将是一款非常简约的作品，不过它究竟会不会像厂商希望的那么棒，那就让玩家自己评判吧。

文 玛娜 美编 心の永恒

恶魔之魂	SCEJ/FromSoftware		动作角色扮演
PS3	Demon's Souls		日版
	预定2009年	1人	售价未定
	对应周边未定		推荐玩家年龄：15岁以上



▶游戏中将不会再出现“战场上的宝箱”这一设定，而是将其改成“可以从发出光芒的冒险者的尸体”中找到道具来代替宝箱的功能，远处发光的地方莫非就是……？



◀波雷塔利亚被分成了好几个区域，玩家可以通过雕像在各区域间移动，这些区域的探索顺序也是完全自由的。

我是主角！

本作的主角就是玩家自己，游戏的目的是要让玩家抵达失落之国波雷塔利亚（ボーレタリア）的最深处，至于要用什么样的方式到达则全部都由玩家自己决定。玩家在开始游戏时要先制作出一个属于自己的角色（除了姓名和性别外，相貌、体型、出生地等资料也都可以自由决定），这种使用无名主角来作为玩家化身的做法和From Software一贯的风格非常契合，游戏中只给了玩家最低限度的目标，整个探险的过程中也不会强制性地要求玩家做这做那，甚至没有安排“接下来应该做这件事”这种显而易见的指示，具有极高的自由度，游戏的进行方式和战斗风格会随着玩家的性格、玩法不同而出现截然不同的结果，可以说，在这款游戏中，玩家才是真正的主角。

我们需要思考





▼▲本作并不是靠着反射神经或者灵巧的手指来过关的动作游戏，比起连击按键，本作更重视使用适合的武器和攻击方法这些战术性质的要素。

“我们是在思考，要如何运用最先进的技术，以什么样的表现方式，才能够传达出传统角色扮演游戏中好玩的部分以及魅力所在。”

在接受媒体的采访时，游戏的监督宫崎英高这样说。

游戏并不是由制作者强行灌输给玩家的单方面娱乐，在如今的游戏中，我们越来越需要一些互动，这些互动并不是写信给制作人或是在官网上下载几个更新任务这么简单，而是与游戏设计者之间智慧的撞击。

在本作中，比较长的武器会卡到墙壁；手上拿着火炬会即时照亮黑暗的地方；玩家在游戏中装备不同武器不光只有能力上的差异，就连动作和战术也会变得有所不同，即便是手拿相同的武器，单手拿与双手拿也会使动作发生变化；游戏中的武器还有各种各样的属性，像是攻击范围大的武器就不适合在狭窄场地挥动等等，必须根据当时的场地和实际情况进行适当调配……这些就是本作与玩家的互动。游戏中的战斗不会简单到只需要随便按按〇键就可以搞定，而是要仔细观察敌人的攻击模式，一边防御，一边针对敌人的弱点属性展开攻击，而且游戏的过程中也会需要玩家依靠自己的思考去解决很多问题，这种极具紧张感的战斗和需要玩家努力思考的游戏过程就是本作的特色。



▲即便是相同的武器，单手拿和双手拿时攻击的动作就会不同，而且身穿比较重的防具时动作也会变得比较迟钝，这些微妙的细节在游戏中都会被刻画出来。



编辑观点

与制作者提出的“真正像游戏的游戏”这个概念相吻合，本作在难度上也有一定的挑战性，对于习惯于简单的动作角色扮演游戏玩家来说可能会有一定的挑战性，它并不仅仅限定在战斗的困难上，更需要依靠玩家的思考来解决，如果将本作作为一款具有策略性的游戏来玩，在做出判断之前先思考一下，那么即便是不擅长动作游戏的玩家也可以没有什么困难地继续下去。与PS3的完美表现力结合起来，相信这是一款能够让人感受角色扮演游戏的进化的作品。

©Sony Computer Entertainment Inc.

PATAPON 2 DONCHAKA

英雄啪嗒嘭全线出击！



■联机模式最后孵蛋时的场面，终于有点儿普通音乐游戏的感觉了。

啪嗒嘭2	SCE	音乐
PSP	PATAPON 2	日版
	预定 2008 年 11 月 27 日　1～4 人	4980 日元
	对应网络下载（3800 日元）	对应玩家年龄：全年龄

パタポン2 ドンチャカ♪



于今年E3期间发表的创意音乐游戏《啪嗒嘭2》，在TGS上也成为PSP平台重点宣传的对象之一，不仅公布了两段全新的预告片，还在展会现场提供了试玩。从宣传片和实际演示来看，本作的完成度已经相当高了。11月27日，玩家又将成为神奇眼球生物膜拜的天神，带领啪嗒嘭族人前往世界的尽头。为了增加玩家的代入感，本作新加入了“英雄系统”，这个神秘的系统在TGS资料的公开过程中，也越来越明朗化，以下会对英雄啪嗒嘭进行重点的介绍。

故事梗概



▲前作的BOSS战相当出彩，只是重复较多。据说本作的BOSS数量为前作的2倍以上！

前作的玩家应该知道，在打败敌对的杰酷咚族后，啪嗒嘭的族人齐心协力，建造了一艘大船，准备举族前往“世界的尽头”。可大船却遭到了不明敌人的破坏，族人们也因此失散了。于是啪嗒嘭旗手又像前作一开始那样，在“天神”(也就是玩家)的指引下，寻找族人，组织战力对抗新敌人“面具族”。当然，一路上的猛禽怪兽也是少不了的，而且还要解开古代啪嗒城邦之谜。啪嗒嘭族将面对更为艰苦的挑战。

英雄解读

①英雄的登场

在游戏开始后不久，旗手和几个啪嗒嘭战士会在一块巨石下发现落难的英雄啪嗒嘭，这不免让人想到被压五行山下的孙猴子。对于这个长相打扮与众不同的同胞，啪嗒嘭战士还是伸出了援助之手。为表达感激之情，英雄也加入了啪嗒嘭的队伍，为族人的理想而战。

②英雄的能力

英雄有着普通啪嗒嘭战士不具备的特殊能力。首



▲当我们看到这个画面的时候，无法不联想到制作人员里头有《西游记》的粉丝。“悟空，师傅这就来救你！”



▲这一团绿烟就是必杀技命中时的效果。在普通攻击仅个位数伤害的情况下，必杀技的威力有121，果然够威猛！

先，英雄天生神力，其基本数值就比一般战士要高。其次英雄啪嗒嘭的兵种是不固定的，玩家可以根据自己的喜好给英雄设定兵种。而英雄最与众不同的一点是可以使用必杀技，具体发动条件可能需要进入连击FEVER状态，英雄的头上会出现啪嗒嘭古代勇士的灵魂，并发动威力强劲的一击。

③能力取得的途径

英雄的兵种设定与流程的进展有关，而必杀技的效果方面，不同兵种自然也有所不同。至于其他一些附加能力，则与英雄戴着的面具有关。游戏中的面具种类非常多，是新作非常重要的一项收集要素，新面具需要通过巨蛋的孵化来取得。

多人模式



◀这是联合作战前的出击准备画面，还可以选择需要孵化的巨蛋。



▶前作中曾让不少玩家头疼的火焰山在本作中依然会出现。

追加联机多人模式是《啪嗒嘭2》最重要的一项进化。游戏最多支持4人联机，玩家只能选择自己培养的英雄啪嗒嘭参与任务，虽然人数比较少，但英雄的能力较高，再加上敌方实力的调整，因此战斗难度不会显得不合理。在单人游戏过程中，玩家可以取得一些巨蛋，而联机任务就是要运送巨蛋到达孵化点，途中会遇到杂兵以及BOSS的阻挠，此时就需要众人合力击败强敌。在跳一段孵化舞之后，蛋中会出现英雄的面具等珍贵道具，对于完美主义者来说，是个不可不玩的模式。

编辑观点

《啪嗒嘭2》的英雄与多人模式两大变化，目前看来比较让人期待，新BOSS和新敌人的设计可以说是将前作独特的美术风格发扬光大。目前，《啪嗒嘭》销量已达46万，在原创PSP游戏中非常难得，对于继承了个性与创意、强化了内容与系统的续作来说，没有理由低于这个成绩。而且游戏还对应PSN下载版，售价也更低廉，这无疑是个利好消息。我对《啪嗒嘭2》的品质一点都不怀疑，稍稍有些担心的问题是“英雄的面具是不是只能通过联机模式才能取得？”这样设计的话，对于那些没有条件联机的玩家显然不太合适。如果能像《梦幻之星 携带版》那样多人模式一个人也可以玩的话，那就太完美了。

前作UCG评分回顾 游戏名 啪嗒嘭 机种 PSP 评分 26

©Sony Computer Entertainment Inc.
©Rolito/interrink.



CAPCOM 热闹的生日庆典

文&摄影 多边形
美编 一刀 插画 阳光成员 小月生子

今年正值Capcom创社25周年纪念，所以Capcom为本次TGS可以说是拿出了浑身解数，为自己也为玩家准备了一道丰盛的生日礼物。

Capcom展台的每一个角落几乎都是人满为患，尤其以《生化危机5》和《怪物猎人3》为甚。Capcom为前者准备了70台试玩机，是整个TGS会场内规模最庞大的试玩区，但考虑到这次TGS有可能是游戏明年三月发售之前惟一可能试玩到的机会，所以依然抵挡不住玩家的热情。尽管Capcom根据机种(PS3和X360)和游戏方式(单人和合作模式)尽可能地将玩家分流开，但每支队伍的等待时间依然要在一个小时以上，而比较令人费解的一个现象是，日本玩家对于单人模式的兴趣远大于合作模式，两个机种单人模式的队伍要比合作模式长得多，而且还有不少观众是因为在单人模式里排不上队伍而转为去玩合作模式，我想这大概与日本人天生不愿意给其他人添麻烦的性格所致吧。


■这位光头宅男已经连胜数人没有下来过了。


■大老粗弗兰克扛着扫把和霰弹枪又来给商场打扫清洁了。



■多样的试玩种类令Capcom的每一个试玩区都人头攒动，它当选本届 TGS 最受欢迎厂商当之无愧。


■遇到实在打不过去的地方，工作人员亲自上阵带领玩家做任务。



■《街头霸王Ⅳ》的试玩台都配备了专用的摇杆，令玩家们大呼过瘾。



■"《逆转》系列"试玩区也是人满为患。



■历经十余年沉淀，精心打造的"《街霸》系列"最新续作以无可争议的优良品质证明了Capcom在格斗游戏领域的强劲实力。



■《怪物猎人3》的试玩区每天都在开场半个小时内被玩家挤了个水泄不通。

《怪物猎人3》的火爆程度更是达到了令人瞠目结舌的程度，即使是在参观人数不多的媒体日，这个游戏的等待时间也至少在两个小时以上，而在公众日开放的那两天，基本上在开展半个小时以内就"入场规制中"了，《怪物猎人》的魅力并没有因为平台的转移而失去玩家的宠爱，相信这一定又是一款在Wii上大卖的作品。而其他诸如《街头霸王Ⅳ》、《战国basara 战斗英雄》、《龙之子 对 Capcom》、《Fate 无限代码》等试玩区前也都聚集了不少的FANS，为了能提前玩到自己喜欢的游戏，即使排上一个多小时也在所不惜。

Capcom展台另一个大受欢迎的原因，则在于他是整个TGS会场内为数不多给每个试玩游戏都派发小礼品的厂商，无论是《怪物猎人3》的狩猎袋，还是《生化危机5》的头巾，还是《Fate 无限代码》的小挂饰，抑或是《街头霸王Ⅳ》的别针和帽子，别看这些小礼品都不太起眼，但在FANS眼里这都是"错过这村就没这店"的限量珍藏。在自己生日给玩家派发生日礼物，Capcom真是不想被追捧都难哦！



■这张宣传画是由多名画师合作完成的，不知道你能认出几个人物呢？



■缩水版《丧尸围城》不知道在Wii平台上能卖出多少。



■《战国basara》试玩区所占的面积不小，这款游戏是声优控们的最爱。



■《Fate 无限代码》的游戏素质比预想的好很多，要知道家用机版是几经锤炼过的街机修正版哦。

国际大厂 实力尽显
CAPCOM出展游戏综述

2年多以前，当众多日本厂商还在抱着PS2这颗大树时，Capcom就开始大刀阔斧的向着次世代平台进军了。令人意外的是，Capcom犹如神助，所推出次世代游戏的速度和素质简直就是令所有日本厂商望尘莫及，就连世界一线的游戏厂商也要为Capcom竖起了大拇指。

在今年TGS上，凭借过人的技术，高效的游戏开发，Capcom为各游戏平台带来全方位的顶级游戏整容，可以说是笑傲全场，无人可敌。老卡的努力没有白费，现在枝繁叶茂的盛世情景让众多卡饭欣慰不已。作为一个面向国际游戏市场的大厂商，Capcom在游戏制作规划方面井井有条，世界超级大作、休闲小游戏、低成本改编作品、原创游戏等等真是全面开花，一个都不能少，如今能够做到这一点的厂商真是屈指可数。

Capcom出展新作名单

生化危机5	PS3／X360
怪物猎人3 tri	Wii
街头霸王IV	ARC／PS3／X360
丧尸围城 丧尸的祭品	Wii
生化尖兵	PS3／X360
战国BASARA 战斗英雄	PSP
龙之子 VS. CAPCOM 乱世英雄	Wii
流星洛克人3 黑色王牌·红色杰克	NDS
Fate 无限代码	PS2
逆转检察官	NDS
偶像小狗的表演频道	NDS

NDS 流星洛克人3 黑色王牌·红色杰克

原名 流星のロックマン3 ブラックエース・レッドジョーカー 类型 角色扮演 预定2008年11月13日

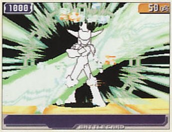


合成系统的妙用

以多彩的变身系统为中心的“《流星洛克人》系列”又要推出新作了，而在即将发售的这两个版本中，不同版本所对应的变身形态虽然又会成为部分玩家的怨念，不过这次即使没有购买另一个版本也没有关系，通过Wi-Fi联机功能玩家不但能和好友一较高下，还能直接将手下败将的“变身形态”据为己有，用全新的“合成系统”创造出更加强大的“变身形态”。

虽然该系统在其他游戏中并不少见，不过利用手中持有的“变身形态”来创造一些通常情况下无法获得的“变身形态”对于FANS来说还是有很大吸引力。由于“合成系统”只能使用“联机模式”中从对手处赢来的“变身形态”和自己已经持有的“变身形态”为素材，所以鼓励玩家间联机对战也是新作的一大特色。

［文：ACE飞行员］



▲决定好合成的素材后会有专门的动画演出。



▲最终的成品会持有之前两个“变身形态”的能力，但弱点和攻击招式会发生变化。

Wii 丧尸围城 丧尸的祭品

原名 Dead Rising ゾンビのいけにえ 类型 动作 预定2009年2月



▲想把丧尸当棒球打，那就挥动你的遥控器手柄吧。

Capcom其他大作给淹没了，低调的出展也足见本作的地位是多么卑微。不过依靠Capcom强大的改造实力，再加上Wii主机上这类游戏的缺失，相信这款游戏的推出一定能让Capcom低成本大收益的目的圆满达成。下面我们就来看看游戏的几个重要变更点。

在这次TGS中，由原X360版演变过来的《丧尸围城 丧尸的祭品》被

关卡制流程方式

Wii版《丧尸围城》不再采用之前X360版的即时任务系统，取而代之的是更为线性化的游戏方式。简单来说，X360版中剧情基本是随游戏时间推进的，只有到达规定时间后玩家才能得到前往指定地点解救幸存者的提示，顺而触发剧情。这样的设定显然自由度更高，但对于许多Wii用户来说这样的设定太过前卫，而且不够直观。因此在Wii版中，玩家通常只要完成3至4个小关卡或支线任务后就可以直接挑战主线剧情。这样的改变也是为了读盘或者大场景设定来考虑，总之一切都是为Wii量身定做的。



▲如果不追求细节，同屏人数表现还是可以接受的。

其他的改变

■为了对应Wii特有的体感操作方式，游戏允许以玩家挥动右手的遥控器手柄来打击敌人。画面上会针对不同武器的特性给出操作的提示。比如拿棒球棍干掉丧尸时，玩家就真要作出打棒球的动作。当然，游戏同样对应传统手柄的操作方式，估计是考虑到游戏时的运动强度才妥协的。



▲请注意，游戏的体力槽也发生了改变，变得更加醒目、简洁。而且每种武器同样可以练级。



▲游戏的准星跟Wii版《生化危机4》像极了。

■在对应许多武器时，游戏更改成了越肩视点，再配合上前方巨大的准星，看起来就如同Wii版《生化危机4》的变种。这样的操作完全是针对Wii手柄的特性来制作的。相信会让更多玩家容易上手。

■游戏取消了照相功能。或许是Wii无法承载那么细腻的画面表现，再加上这种低清画面，取消该功能也是完全可以理解的。

［文：ACE飞行员］

怪物猎人3tri	Capcom	动作
Wii	Monster Hunter 3tri	日版
	发售日未定 1－4人	售价未定
	对应周边未定	对应玩家年龄：未定

文 晴天&火云

美编 anubis

在本次的最新情报中，几名新敌人的名称终于得以确定，并且根据官方提供的最新资料，关于它们的生活习性也不再仅仅停留在猜测的阶段，而是得到了进一步证实，让新老玩家在第一次面对它们时能够做到心中有数，尽快融入到全新的猎人世界中。另外这次官方很厚道地放出了一名类似于“大怪鸟”的全新变种怪物的攻击方式，不知道它会在哪个等级的“关键任务”中登场呢？

モンスターハンター MONSTER HUNTER 3 -tri-

揭晓多名怪物的生活习性

新闻资讯 TGS特报

新装备初探

能使用新怪物所剥取的素材制作新装备对于“猎人众”玩家来说虽谈不上新鲜，但却是激发人游戏欲望的一大因素，目前从官方公布的两张全新人物CD图中我们能看到两件以前从未出现过的装备，究竟它们需要使用什么怪物的素材才能制作呢？





海龙的名字终于浮出水面！

ラギアクルス

拉基亚克尔斯

海龙种

在上期的前线中想必大家都对“海龙”这名新增的怪物记忆犹新，由于系列首次加入了水下的战斗场景，因此也使它成为了本作最具代表性的怪物。现在它的真实名字也终于被官方公开了，而能够在水底和陆地上活动的它所采用的攻击方式也将会在后面的试玩感受中为各位玩家揭晓。最后不得不提的是，虽然在目前公开的怪物中还没有发现其他“海龙种”的怪物，但相信在后续报道中应该还会有让人意外惊喜的情报公布。

还在求证中的怪物

新品种的黑白猫



▶外型可爱，却总喜欢偷盗猎人物品的小猫，不过这次我们还看到了“喝醉酒”的小黑猫，难道它的生活习性会有所变化？

海中的鱼类



▲既然玩家能够前往水下战斗，那么在水下游来游去的鱼类也是我们能够狩猎的对象，只是不知道从它们身上能得到什么样的素材……

水边的神秘怪物



◀虽然体型庞大，但好像没有什么攻击欲望，应该是属于食草性的怪物。

©Capcom CO.,LTD.All Rigths Reserved.



鸟龙种

德斯嘉吉

ドスジャギィ

嘉吉群中的领袖级怪物。在通常情况下，雄性的嘉吉会在成长到一定阶段后离开族群独立生活，而如果能在今后恶劣的生活环境中生存下来，这些雄性嘉吉就会返回到族群中，用自己过人的体力和威慑力来率领其他的嘉吉。



▲和德斯嘉吉战斗时周围同样会有大量的嘉吉进行干扰。

攻击方式 身体冲撞



▶德斯嘉吉会利用叫声呼叫自己的部下，面对源源不断出现的敌人，还是“擒贼先擒王”吧。

和以往的“速龙王”不同，德斯嘉吉除了会善于利用自己强壮的身体来攻击猎人外，长长的尾巴也是它进攻的利器，难道它会代替“野猪王”成为新手玩家的噩梦吗？



强大的人海战术





以往“速龙系”怪物的变种，通常都会以群体的方式一起行动。如果使用某些攻击频率低的武器，要想命中它们绝对不是一件容易的事情。

嘉吉

ジャギィ





主要在嘉吉巢穴附近出没的敌人，主要的工作是保护巢穴的安全以及繁衍后代，体型比一般的嘉吉略大，肉质也会强韧许多。

嘉吉洛斯

ジャギィノース

试玩感受

操作篇

经过了近两个小时的排队等候，现场的工作人员终于把印着试玩版提供的四种武器的操作指南发到了手中，这也就意味着再等 15 分钟就能玩上这次展会最期待的游戏之一了。趁着这最后的等待时间赶快将手中的操作指南熟悉一下，游戏为玩家提供了大剑、片手剑、锤子和轻弩四种武器，选择武器之后还可以选择男女造型。本作的操作果然不出意料的没有用到过多体感操作，无论新老猎人都可以轻松上手，但前提是你要熟悉 Wii 手柄的按键分布，火云就吃了这个亏，游戏开始的 5 分钟之内经常会为了找按键在哪儿而低下头看手柄，结果自然就是遭到了海龙的痛击。

游戏的操作基本用到了双节棍手柄上的所有按键，双节棍手柄的摇杆负责控制角色移动，C 键负责切换到快捷道具操作，按住 C 键再按遥控器手柄十字键的左右即可切换画面右下方的道具，按 A 键（上下挥动双节棍手柄）为使用道具。值得注意的是，本作中在切换道具时人物的头顶上方会显示出目前切换到的道具，此时按 A 键（上下挥动双节棍手柄）即可使用道具，更加方便玩家快速使用道具不必因为观察右下角的道具栏而分神（1 键为直接使用道具）。移动状态下按住 Z 键为冲刺，拔刀状态的作用是防御（有防御性能的武器，紧急防御得以保留）。B 键配合方向为回避，原地不动按 B 键是切换站立和半蹲状态。遥控器手柄的十字键被赋予了调整视点的作用，习惯了使用左手一边移动一边转动视点的玩家可能需要适应一段时间。



攻击篇

接下来要看的就是攻击时的操作了，+ 和 1 键的作用一样都是拔出和收起武器，A 键或挥动遥控器手柄为普通攻击，移动中按 A 键或挥动遥控器手柄能够直接发动攻击。由于游戏中提供的武器中大剑的攻击方式发生了很大的变化，剩余的 3 种的变化不大，现场的教学视频也是以大剑为例，试玩中大剑的使用率也达到了 80% 以上，所以攻击的操作将以介绍大剑的操作为主。估计 Capcom 为了赶制本次的试玩版只将大剑的操作方式进行了比较大的变动，其他 3 种武器基本是照搬前作。

按 A 键或挥动遥控器手柄发动的普通 3 连击取代传统的 3 连击变为了劈斩→横斩→侧身蓄力，其中第 3 下蓄力攻击的动作就是最初公布大剑的那张图中的动作（按住 A 键或将遥控器手柄保持竖立的状态为蓄力）。原来的挑斩和横抡依然能够用出，不过使用这两招时需要将遥控器手柄向右转动和向左转动。新的 3 连击的动作频率比原来相比略有提高，最后一击可

战斗中它会有一定几率向自己的正前方喷出绿色的粘液，由于官方并没有公布被命中后的具体效果，但从它的特征方面来判断，应该可以限制猎人们的行动。

攻击方式① 神秘粘液



回复怪物的体力



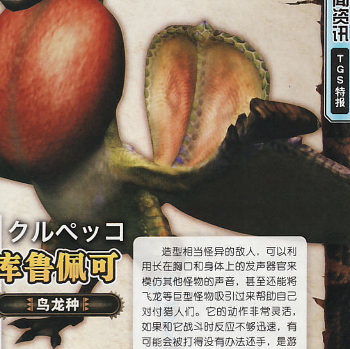
鸣叫时在自己的周围出现绿色的声波，如果没有有效的攻击中断它，和敌人的战斗会显得越发艰难。



◀如果被火焰击中会让自己全身着火，不知道会不会持续减少HP呢？

攻击方式② 打火石

某些时候它会让自己的周围产生火焰，虽然具体的原理很难解释，但是这种攻击方式对于近战系的猎人来说非常具有威胁性，不过如果你从背后进攻的话，说不定就能躲过这种攻击哦。



使用特殊的叫声来改变战况

强化怪物的能力

鸣叫时在自己的周围出现红色的声波，使自己身边的敌人攻击力得到强化，如果它们一拥而上，猎人的生命将危在旦夕。



クルペッコ 库鲁佩可

鸟龙种

造型相当怪异的敌人，可以利用长在胸口和身体上的发声器官来模仿其他怪物的声音，甚至还能将飞龙等巨型怪物吸引过来帮助自己对付猎人们。它的动作非常灵活，如果和它战斗时反应不够迅速，有可能会被打得没有办法还手，是游戏中又一个让人头痛的敌人。

以蓄力也为大剑增加了很多新的攻击套路，除了蓄力后一击脱离外本作还可以衍生出更多的打法。前作中人气颇高的新增武器弓箭和太刀没有出现在试玩版中比较遗憾，相信这两种武器的攻击方式也会有比较明显的变化（如果 Capcom 没有缩减原有武器的想法）。

实战篇

试玩版给玩家提供了 3 种讨伐任务，讨伐怪物分别是新公布的两个鸟龙种 BOSS 和海龙，显然强大的海龙对于喜爱挑战的猎人来说更具新引力。当工作人员询问我们要挑战哪个怪物时，我们异口同声地回答“ラギアクルス！”。事实上 95% 的猎人都选择了挑战这个任务，但是我从来都没有看到过有人能在 15 分钟内将海龙干掉……三个任务都是在孤岛上完成的，从试玩的情况来看孤岛的地图已经完成，岛上的所有区域都可以到达，采集点也都可以进行采集，而且途中也还会有小龙来骚扰玩家。

孤岛的营地在地图的右下方，海龙刚开始出现的位置则在最上方的海洋区域，不过营地有一个近路可以抄，跳入水中能够直接到达上方的海洋区域。水中操作方式有较大的变化，移动依然是由双节棍手柄的摇杆控制，但是上升或下降的操作就要靠调整视点来完成了。正如之前预料的那样水中的移动比较缓慢，武器的攻击动作也有所不同，比如大剑攻击就变成了原地纵 360 度的抡剑，回避也变成了快速地向前方游动一段距离。进入水中之后画面左侧会出现一条氧气槽，不过氧气消耗非常慢战斗中基本不需要使用道具回复氧气。海龙在水中可以通过背部发射电击，中电之后玩家还会进入一种新的“感电状态”，所以在水中战斗对我方是绝对不利的。好在经过一段时间的放电之后海龙会回到地面进行休息，此时就是最佳的攻击时机。地面上的海龙除了传统的扫尾攻击和“龙车”之外并没有什么花样。海龙的胸部、尾部（可切断）、背部以及头部都应该可以进行破坏。

与前作有明显区别的是，本作中怪物特别是 BOSS 级怪物的攻击更加迅猛和灵敏，攻击后的硬直时间也更短，很难掌握它们的攻击规律。展会的前两天试玩者经常出现猫车 3 次导致任务失败的情况，所以第二天工作人员就将猫车次数调整到了 5 次（调整过程中可以看出试玩使用的是 Wii 开发机）。难度的增加对猎人们的操作也提出了更大的挑战，不过相信身经百战的猎人对这点挑战自然是不放在心上，让我们共同期待新狩猎季节的到来吧！





今年TGS表现最优秀的就属Capcom，而老卡的全球招牌大作就属《生化危机5》。通过UCG TGS 2008报道团队的多边形与Gouki的实际试玩体验，以及制作人竹内润的重要访谈，我们更加透彻地了解了明年年初就要推出的这款超级大作的无限威力。下面就是关于本作最详尽的报道。

文 ACE飞行员 美编 NINA

生化危机5	Capcom	动作射击
多机种 Biohazard5		日版
预定2009年3月12日发售	1～2人	售价未定
对应机种包括PS3及X360		

完全披露合作模式Co-Op详细内容访谈



本次TGS上，Capcom居然提供了50台《生化5》的试玩机台(PS3、X360各25台)，不论是单人模式，还是双人合作模式，两者都可以让与会者随便玩。再加上硬件厂商自己展位上提供的试玩机台，本次在会场上就有多达70台的《生化5》试玩机台出现在你的面前，对于Capcom来说这是多年以来为一款游戏推出的规模最大的参展。由此，Capcom对本作的重视程度可见一斑。下面就是TGS期间，媒体对制作人竹内润以及协助制作人川田将央的访谈，其中透露诸多内幕情报。

极端强调联机合作

记者：从开发者角度来说，单机模式与联机合作模式哪个将成为游戏的主要模式？

竹内润：《生化5》从制作初期就是以联机合作模式为制作基础的。如今游戏市场除了日本，特别是欧美市场都非常强调游戏的联机功能。虽然过去《生化危机 逃出升天》也曾经引入过联机模式，不过那不是游戏正统续作。作为一款高素质次世代作品，《生化5》将呈现出全新的进化，所以我在联机模式方面做出了重大的突破。



■游戏允许玩家中途交换道具

川田将央：联机共同娱乐已经成为了当今游戏的主流趋势，也是极其重要的环节。在制作Wii版《生化危机 安布雷拉历代记》时，我们就听到很多要求加入联机模式的要求。许多人都是想看看，想试一试的旁观者应该不在少数。所以在5代中加入联机模式可以吸引更多的玩家。

记者：你们的意思是想玩《生化危机》但又害怕的玩家不在少数啦？

竹内润：确实是这样的。从开发者的立场来说，我们希望有更多女性玩家来玩《生化危机》，但从目前的情况来看，女性玩家还是在后面看男朋友或者老公在玩游戏的情况居多。

川田将央：只有男朋友和老公在玩游戏，这就太不公平了！(笑)

竹内润：所以，为了夫妻间的和平(笑)，我特地加入了单机分屏合作模式。这样只要家中有一台PS3或者X360，不要联网就可以采用分屏的方式让两个人同时进行《生化危机5》了。

©Capcom CO.,LTD All Rights Reserved.Developed by Capcom.



艾克谢拉·吉奥妮

Excella Gione

这位胸怀伟大的大姐就是"TRICELL"制药公司非洲分公司的负责人。作为"TRICELL"创始人的后裔，吉奥妮凭借艳丽的外形和过人的商业才能已经牢牢掌控了多项世界最先进的病毒研究成果！凭借这些优势，吉奥妮已经牢牢巩固了自己在公司的地位。现在，吉奥妮正与威斯克合作，共创大业。

你需要搭档吗？我就是那个你要的人，不是吗？





神的资格就由我来继承好了！

阿尔伯特·威斯克

Albert Wersker

威斯克的再度登场令许多生化FANS亢奋不已。这样一个无恶不作的大坏蛋已经被Capcom包装成游戏的明星，老威的感召力可以说已经远超过了本作的男一号克里斯。在5代中，威斯克的戏份将会被大大强化，并且赋予了这个坏蛋更加可怕的能力。几乎被神化了的威斯克将会与克里斯结下更深的仇恨。



首度曝光的TRICELL

TRICELL
TRICELL Inc.. AFRICA

臭名昭著的安布雷拉(Umbrella)仿佛已经远离了"生化系列"，不过制作者并不会完全将这个名字抹掉，缔造一个安布雷拉罪恶的继承者或许是最完美的解决方案。所以在《生化5》中我们将看到一个全新的制药公司"TRICELL"(暂译：三元细胞)。相对于安布雷拉那已经被魔化了的公司Logo，TRICELL的Logo就显得和平了许多。不过我们完全有理由相信，三元细胞也不会是什么慈善机构，它甚至会干出比安布雷拉更滔天的勾当。

Check 1

单机分屏模式

■竹内润现场亲自讲解单机分屏模式。



本次TGS上，《生化危机5》已经正式公开了单机下的分屏游戏方式。在该模式下，游戏画面以两块16：9画面将屏幕进行分割，这是以往游戏都没有采用过的。现在关键问题就是，如此方式的分割电视屏幕，就需要你家的电视足够的大，这样才能保证玩起来眼睛不会那么辛苦。

记者：在联机合作模式下，玩家能任意操作克里斯和谢娃吗？游戏是怎么安排的？

竹内润：联机情况下，操作克里斯的玩家将充当主机，而后来加入进来的玩家就会被指定成谢娃。

川田将央：很遗憾的是，在《生化危机5》中，我们没有安排以谢娃为主角的剧本，本作将完全以克里斯为第一主角进行剧情的展开。谢娃只能作为玩家可操作的角色进行游戏。

竹内润：关于这一点，开发初期，我们在内部进行了激烈的讨论。如果将谢娃也作为本作剧情发展的一个重要部分，游戏的故事可能会变得松散。这次我们将对《生化5》的剧情进行着力表现，力图让本作成为系列剧情发展的关键环节，所以最后我们放弃了双主角的剧情设定。



■双鬼踢门。

Check 2

Jill的坟墓



在长达5分钟的日版《生化危机5》预告片最后，我们居然在一块墓碑上看到了一个熟悉的名字"Jill Valentine"。所有生化Fans除了惊呼"不可能"之外，接下来就是对Capcom抛下的这个"大包袱"展开各种猜想。Jill不可能死掉，Capcom不敢这么狠心，这葫芦里面到底卖的什么药呢，那就一同期待《生化5》的剧情发展吧。

谢娃绝对不会成为游戏平衡性的绊脚石。

——竹内润

试玩体验2人报告



本次在TGS上提供的试玩版与我在E3上试玩的版本在内容上是基本一样的，提供的两个关卡就是E3上的“集结点”与“棚屋区”，主要的区别在三个地方：第一、标题画面的原“E3 2008 Ver”换成了“2008 OCT Ver”；第二、首次提供了双人合作模式的试玩；第三、首次公开了全新的“Shooting Mode”操作方式。这三点变更除了第一点不太无关紧要外，后两者都是首次公开。

文：多边形

试玩感想

从试玩的整体感觉来看，游戏系统方面已经开发得非常完善，目前应该正处于紧张的debug阶段（我曾在试玩版中看到村民瞬间移动的bug），或对游戏进行最终的平衡度与难易度的调整（例如弹药与道具分配等等，试玩版中的手枪子弹是明显不够用的）。而游戏画面方面几乎是无可挑剔的，游戏人物与场景浑然一体，整体气氛渲染非常到位，细节方面也比前作有了质的飞跃（例如你可以看到克里斯背在背后的霰弹枪和插在腰间的军用刀，而在更换武器的时候也可以看到克里斯将手枪插回枪套并从背后抽出霰弹枪的动作）。在操作上，近期玩惯了越肩视点动作射击游戏的玩家可能会对“Shooting Mode”非常适应，Capcom加入这个操作模式绝非突发奇想。从试玩的表现来看，《生化危机5》可以说基本预定了2009年年度最佳游戏的宝座！

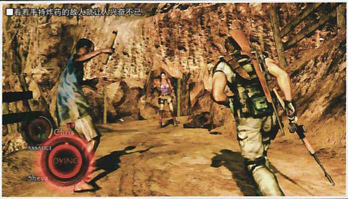
操作

从操作上来说，在“Standard Mode”下（也就是《BH4》的操作方式），变更之处在于：第一、十字键变成了武器和道具的使用快捷键（前代是负责控制移动，与左摇杆功能一样），其中↓键负责使用药草，↑键负责在最近使用的两个武器间切换，←→键负责顺序切换道具栏中所有的武器；第二、Y键和△键负责打开道具菜单（关于道具菜单我们后面再详述），但要注意的是，当你弹出菜单的时候，游戏是不会暂停的，也就是说不再像以前那样可以舒舒服服暂停游戏来给角色加血或者换武器的什么的，受伤了想加血，也得找个没人的地方赶紧了。

而在“Shooting Mode”下，游戏的操作就非常类似时下流行的越肩视点的动作射击游戏，相信玩过《战争机器》的玩家都能立刻上手：左摇杆负责角色的前进后退与左右平移，右摇杆负责视点与准星的移动，而因为右手大拇指被右摇杆霸占的关系，射击与挥刀的操作则转移到RT与RB键上（PS3版对应的是R1和R2键），不过与《战争机器》最大的区别就在于，当你按下L T键举枪的时候（PS3版对应的是L1键），角色是无法移动的，这样就没法让克里斯像马库斯那样边跑边打了，其他的操作则与“Standard Mode”相同。

这次重点提到的是完全实时的道具菜单，在游戏中你可以随时按Y键和△键打开菜单，菜单的样式是一个3×3的九宫格，左摇杆或者十字键负责移动光标，A键和○键选中道具并打开次级菜单（例如“装备”、“使用”、“重新填弹”等等），而X键和□键则可以直接使用道具或装备武器。另外，按RB键和R2键可以打开同伴的道具菜单，并可请求拿取同伴的道具，或者将自己的道具给予对方，如果双方距离较劲则可完成交换或给予，如果双方较远则对被请求方发出信号。需要注意的是，因为是九宫格菜单的原因，游戏中你能同时携带的最大道具数量就是九个，同类道具会自动叠加（如弹药），达到上限后无法再拾取，草药在拾取后自动在道具菜单里变成试管状，如果你不自行对草药进行合成的话，每种草药都会占据一格，这样的道具菜单设定将令玩家在游戏中必须做出取舍。


■首次现身的神秘老人，值得我们关注。



■看着手持炸药的敌人就让人兴奋不已。

想分想合，随你掌握

记者：游戏的联机模式如何实现的，复杂吗？

竹内润：只要将游戏设定成“在游戏中途接受任何人加入”，这样就随时允许第二名玩家加入到游戏。这个设定是可以“关闭”的，或者设定成“仅允许好友加入到游戏中”。如果没有与其他玩家合作游戏，那么谢娃则由电脑控制。

记者：请谈谈联机合作方面的一些特殊设定吧。

竹内润：好的。比如这次我们没有加入可以射击同伴的设定。不过，你可以让朋友辛苦的战斗，而你就在一边不停的收集道具和金钱。这种情况当然是允许的啦。（笑）如果是两位游戏高手合作的话，那游戏就会变得轻松许多了。

川田将央：因为游戏中只要克里斯或者谢娃一人死亡，就立刻游戏结束，所以本作难度还比较高。因此我们在《生化5》中加入了一套难度适应系统。根据玩家在游戏中的表现，该系统将切换自动切换游戏的难度。





威斯克的野心

记者：来谈谈大反派威斯克吧。

竹内润：从《维罗尼卡》之后，威斯克就开始远离了系列剧情的主线。这次再度让威斯克复活必定有非常精彩的内容等待着玩家。

记者：威斯克到底想干什么呢？在游戏中，玩家能得知他在潜伏期的行动吗？

川田将央：为了大干一场，威斯克可是做了很多准备工作呢！

竹内润：他真是个成熟的男人。（笑）无论是在初代还是在《维罗尼卡》中，威斯克都是一个野心勃勃的人，但他最终总是面对失败的结局。为了成功，威斯克这次将会全力以赴的。只要是“生化系列”一路玩下来的玩家，一定会在本作中发现威斯克更多惊天的秘

系统 系统方面，基本与四代差不多，虽然加入了合作模式，但玩家与玩家之间是无法互相攻击的，不过如果你打炸了同伴身边的油桶还是会伤害到对方的。四代中将敌人打至硬直状态后可按键进行追加攻击，这次将这个系统发扬光大，普通站立的硬直状态下，克里斯是一脚回旋踢将敌人踹飞，而谢娃则是一个类似古烈的脚刀攻击，将敌人击倒在地后的硬直状态中，克里斯是猛地踩上一脚，而谢娃则是双手持刀猛扎下去。当自己被敌人抱住的时候，除了自身需要快速摇动摇杆来摆脱外，还可以进行同伴援助，比如谢娃被敌人抱住了，克里斯就可以冲过去按B键为谢娃解围。当受伤使用道具回复的时候，如果同伴在身边，那么可以同时为两人回复一定的HP（克里斯像喷发胶一样往自己和谢娃身上喷回复剂……）。此外本作还加入一个“濒死状态”，在这个状态下，你无法进行攻击，只能缓慢进行移动，而仅剩的一点HP也在不断减少，视点也一片红色并不断模糊，只能靠同伴来注射紧急回复针剂来恢复正常状态，这个回复针剂不占道具格，但只能在同伴濒死的情况下使用，并且只能将HP回复到正常状态的水平，而不是完全回复。不过这个紧急回复针剂是否有数量限制现在还无法判明。

游戏试玩关卡与E3一样，有“集结点”与“棚屋区”可供选择，由于这两个关卡一开始就可以进行双人合作，所以玩起来的感觉和当时在E3上是完全不同的。“集结点”的主要任务分为两个阶段，前一段克里斯和谢娃需要在小屋内守住四面八方涌过来的敌人，这里克里斯的默认装备是小手枪+霰弹枪，谢娃的默认装备是小手枪+狙击步枪，等斧头男冲进小屋后，就需要跑到屋外的村镇内进行迂回作战，这里的主要敌人并不是斧头男，因为你的任何攻击都不会对斧头男造成影响，你所需要做的就是领着这位大哥和他的小弟在这个小范围的村镇内不断兜圈子，直到坚持到救援的直升飞机过来就可以结束这个噩梦。“棚屋区”主要体验的是两人分开作战，这个关卡克里斯的默认武器是手枪+狙击步枪，谢娃的是手枪+AK47，一开始谢娃就在克里斯的协助下跳上屋顶，在



■克里斯这样咬牙切齿，全因为他看到了不共戴天的威斯克。

高处协助下方的克里斯前进，之后另一段路克里斯要把谢娃扔到对面的建筑里，然后由克里斯用狙击枪帮助谢娃前进，两人汇合后打开路途尽头的铁门便迎来这个关卡的BOSS——电锯男，相比四代的蒙面电锯男来说，这个电锯男就要瘦弱很多，但如果被他的电锯招呼到身上依然是一击必杀，可能是因为试玩版的缘故，并没有出现过于血腥的画面。这一段战斗是在一个比较狭长的道路上，电锯男的动作稍有一些笨拙，所以可以在道路两段不断快速来回并寻找机会攻击他，把电锯男干掉后也就结束了这个关卡的试玩。

而在单人模式中，另一名同伴则交由电脑AI控制，从试玩的感觉来看，只能说是勉强及格（你可以联想一下四代中阿什莉在你身边的表现，只是比她要好一些罢了），表现中规中矩，基本上不会给你拖后腿，但你也别指望她能给你帮多大忙，如果你运气好的话应该可以和电脑AI一起通关游戏。

多边形的一句话表态：必入，必首发，必限定。

《生化危机5》是本次TGS自己试玩次数最多的游戏，和《生化危机4》一样，本作的试玩自己依然是“完全不想停下来”——承接前作的游戏方式决定了本作“不可能不好玩”，画质HD化、敌人凶残化、武器多样化，地图复杂化，再加上一个双人合作，这就是本作的本质——这游戏没有失败的理由。



▲Capcom官方小黑屋里的官方COSPLAY！他会给你讲解游戏的基本操作方法，听说还有谢娃版的，轮班，但自己进去看了两次都是克里斯……

双人合作模式不能说是一个创举，但绝对是一个提升游戏感觉的设定——可以想象一下4代中如果能让里昂和艾达一起联机通关，是什么感觉？在危机面前的同心协力，远比单机模式看谁更快通关要有意思得多。可以这么说，在双人合作模式中所获得的乐趣绝对不止1+1=2，Capcom将游戏改为“可全程双全合作通关”的确是一个非常聪明的决定。

道具系统“9宫格”的设定必然会影响到玩家在游戏中对道具的取舍。同时也是在暗示本作还将进一步弱化“解谜”要素，成为一款100%的打枪游戏。当发现有价值的道具而自己已经拿不下时，还可以招呼同伴过来捡，你还可以把所有的武器都交给克里斯，谢娃只留一把小手枪，在克里斯身后做勤务兵……不得不再次提到本作的“即时菜单”系统，一方面让战斗更加紧张，另一方面，你也有机会亲眼看到角色们是如何装备武器的——角色们的武器都直接背在身后，更换武器的画面是实时的，看着克里斯收起砍刀，从背后抽出霰弹枪，那感觉真是太酷了！ [文：Gouki]

Gouki的一句话表态：Capcom赢了！



密，游戏隐藏着不少让你恍然大悟的地方。威斯克的表现会让你觉得他是首次登场的新角色。

在《维罗尼卡》中，由于注入了病毒，威斯克已经变得非常强大。看了TGS 2008预告片的玩家一定会惊呼“威斯克实在强大得过分了！”我认为生化剧情的发展是一件让无数玩家牵挂的事情，所以请期待我们的表现吧。

呕心沥血 打造神作

记者：近年来，欧美游戏的表现都非常强悍，这对《生化5》的制作是否产生了巨大压力呢？

竹内润： 比起这样的压力，反而是“因为这是《生化危机》，所以必须做得更好。”这样的要求给我们的压力更加巨大。在制作《失落星球》的时候，“日本TVgame不努力不行”的想法也给了我很大的压力。

川田将央： 在2005年，从我们放出第一段《生化5》的预告片来看，就当时旁观者角度来说，游戏品质绝对没有任何问题。然而竹内润和稻船敬二（现Capcom开发部部长）完全不肯点头（笑），他们觉得“还可以做得更好”。

竹内润： 是啊，《生化危机》很重啊。（笑）

川田将央： 不仅仅是整个团队，就连公司上下都明白这款游戏的份量。当初就连“这样的游戏预算居然都通过。”仅仅是游戏的Debug（除错）部分的费用就足够制作一款游戏了。

竹内润： 《生化5》的游戏时间大概有20小时左右，但是如果包括单机、联机、以及游戏的其他难度和模式的话，游戏的时间都会极大提升。为了制作一款让全球玩家都喜爱的游戏，《生化5》还加入了类似主视角射击这样的操作方式。本作迎合了多种玩家的口味，这是一款让玩家能够投入而制作的游戏。

仅仅是游戏的Debug（除错）部分的费用就足够制作一款游戏了。

——川田将央



用华丽撰写"逆转"的新历史



文 玛娜 美编 木仙

逆转检察官	Capcom	文字冒险
NDS 逆转检事		日版
发售日未定	1人	售价未定
对应周边未定		

在"《逆转裁判》系列"中具有很高人气的御剑怜侍终于成为了游戏的主角，和以前的"《逆转裁判》系列"一样，玩家要在各处收集证据、证言等，从中找到矛盾的地方并发现真相，但是，本作也和"《逆转裁判》系列"有着非常大的区别，从本作开始，玩家们终于可以在法庭之外的地方上演华丽的逆转游戏了。相信大家对于本作的剧情和系统一定非常关注，这次就给大家带来《逆转检察官》的系统和剧情情报。

现场调查详细解说！

搜查注意点 1 检察一切蛛丝马迹

当现场搜查开始后，首先玩家要在案件现场寻找一切可以利用的证据，看到可能会成为证物的东西就一定要收集起来，玩家需要在上画面利用触控笔指出有疑点的地方并且获得证物。如果能够正确找到矛盾的地方，则能够推动案件继续向下发展。

另外，在本作中还加入了"协力搜查"的要素，玩家还可以让身边的同伴帮助自己一起搜索现场，不过这也有一个问题出现，就是同伴可能会提出错误的假设，这时候就需要依靠玩家自己的判断力了。



▲在发现"矛盾"的地方认真搜查。



▶当玩家发现现场的重要道具并指出它的疑点所在后，案件就会向着正确的方向展开了！

▲找到关键的道具后，将其留下来作为证物，本作的道具和《逆转裁判4》一样，也可以任意旋转方向来发现隐藏着的秘密。

▼协力搜查者也是相当重要的。



搜查注意点 2 用推理指出现场中的"矛盾"

当基本的证物收集得差不多之后，就到了与各种各样的人物进行对话来收集关键情报的部分了，玩家要听取各方面的证词，并和自己已经取得的各种证据进行对照，辨伪取真，并通过"推理模式"推理出正确的结果。

推理模式是本作中出现的全新系统，玩家除了收集证据、探索现场、获取情报以外，还需要将一切已有的信息整合起来并进行推理。犯人使用的凶器是什么？犯人从什么地方逃走？动机是什么？如何完成杀人的过程？这些都是要在推理中寻找到答案的问题，它们将会对我们的逻辑能力进行一次考验。

和《逆转裁判》中一边与检察官辩驳一边推导出真正的杀人凶手不同，本作需要玩家在辩护开始之前就将案件的来龙去脉大致摸清，这对我们来说也是一次全新的体验。



▶在推理模式中将正确的证物和情报进行组合，就会向真相更近一步。





▲在案件现场得到的证据会将案件向各种可能的方向指引。

▲在搜查现场的时候，会有越来越多的疑点在检察官的脑海中出现，只有玩家搜集到足够多的证据后，才能调出推理模式进行推理并解决这些疑点，看起来和"心锁"这个系统有些相似。

搜查注意点 3 对决吧！案件的真相

当推理也完成之后，剩下来的就是游戏系列中最关键的"辩论"部分了。这一部分和"《逆转裁判》系列"中法庭辩论的部分一样，但是玩家并不一定要在法庭内进行辩论，而是可以在案件现场和各种场景中随时开始舌战，相信这也将是游戏带给我们新鲜感的一大重点。



▶熟悉的"异议阿里"又出现了。



▲一边听取对手的辩解并找寻其中的疑点，一边提交各种证据证明自己的主张，同时也不乏各种恶搞的场景和有特色的角色，这激烈的舌战只有在"《逆转》系列"中才能见到！



◀将对手的主张完全击破，坚定地迈向最终的真相吧。

©CAPAOM CO.,LTD.ALL RIGHTS RESERVED

最初的挑战！逆转的来访者



杀人现场是御剑的办公室！

天才检察官御剑怜侍第一次遭遇的案件内容终于公开了！这个故事（也就是游戏的第一章内容）发生在御剑的办公室里，在事发当夜，两名男子在办公室中进行了一场谈话，此后，杀人案件就发生了……

从这几张连续的图片中看来，两名男子的剪影其中之一戴着一顶帽子，而另一名则留着标志性的发型，和优木诚人非常相似，让人难免有些怀疑，究竟这名检察官是不是最后的罪犯呢？还是在游戏中寻找真相吧。


▶出现在案件现场的优木诚人，难道他也是来搜查这起案件的？



▶罪犯将杀人现场选在办公室的原因究竟是什么？难道是向御剑挑战吗？



▲案件发生后，搜查立刻开始了，糸锯和御剑都来到了办公室中搜索罪犯留下的蛛丝马迹。

第一章的关键人物



优木诚人

拥有温柔笑容的实力派检察官，经过长期运动而锻炼出的发达反射神经是他的武器，在法庭上十分活跃。不过他似乎视同样是上级检察官的御剑为竞争对手。

自称「盗取真实」的谜之少女登场！



一条美云

本作的女主角终于公开了，她就是自称为大盗贼的一条美云！身着古典与现代相结合服装的她的真实目的还不清楚，不过似乎经常在案件现场出没的样子，她是与案件有关的关键人物？还是一个喜欢追寻真相的业余推理爱好者？说起来，她和御剑之间的关系似乎比较特别，很值得御剑的广大支持者们关注呀。

从很久之前开始，关于御剑本次的拍档究竟是谁就引起了不少的争论和猜测，真宵、春美、狩魔冥都是大热门的人选，特别是狩魔冥和御剑的组合更是得到了很高的呼声，不过最终的结果却让人惊讶——女主角的宝座交给了一个空降的全新面孔。

关于本作最新公开的女主角一条美云，人设岩元辰郎表示："在进行人物设计的时候，被要求设计成可爱而且活泼的盗贼式女孩真是让我吃了一惊。"在被问及为什么是一个古代和风式风格的盗贼形象时，他回答："因为我个人喜欢古代和式风格，因此我也就按照和式进行设计了（笑），不论服装、头发甚至鞋子都是按照和式风格进行设计的。"相信这个不管是穿着还是爱好都颇具特色的女主角应该会有不输真宵和春美的表现吧。

另外，狩魔冥的支持者也不用太过失望，在最近的展会中，制作者江城透露了一个非常惊人的情报：本作中也将会出现曾经非常活跃的美少女检察官"狩魔冥"。虽然不知道她会有多少的戏份，不过相信这次和我们站在同一立场上的狩魔冥也将会有更抢眼的表现，譬如说那华丽的鞭子抽人舞……



▲当御剑在现场调查的时候，美云则偷偷伏在屋顶上，她的下一步打算是什么？



▶美云会在案件现场中协助御剑一起搜索线索。

编辑观点

虽然说是一次全新的进化，不过看了系统之后发现本作其实和《逆转裁判》的区别并不大，除了将传统文字游戏的视角改成了动作游戏的视角，强化了在现场寻找证据的部分，其他部分其实还是换汤不换药，而且在搜查中找到关键物品的时候还会以第一人称视点表示，整体上来说并没有太大变化——除了那看起来有些不太习惯的人物全身像……不管怎么说，相信这次的《逆转检察官》还是会维持系列一贯"好玩"的特点，光从目前的人物设定尚就能看出游戏的整体风格了。不过比起有点傻可爱的成步堂来说，御剑似乎太冷静了一点，这就需要女主角的喜剧天赋来带动对手戏的趣味度了，不知道新登场的一条美云如何完成这项任务呢！





SEGA 雍容华贵 众星捧月

世嘉今年的展台所处的位置相对低调，但是所展出的游戏却一点也不低调。展台两段分别是大舞台和NDS游戏《梦幻之星 ZERO》的试玩区，这也是聚集玩家最多的地段。除此之外，《如龙3》无疑是今年世嘉主推的大作，虽然没有提供试玩，但豪华的小剧院搭设也让玩家流连忘返。而其他一些试玩游戏也各有其吸引人之处。

不知不觉中，名越稔洋已经成了世嘉最当红的游戏制作人，他所制作的“《如龙》系列”也已成为世嘉新一代的品牌代表作。今年的《如龙3》依然是世嘉主推的大作，虽然在现场没有提供试玩，但是其展台的布置可以用奢华来形容，每天都有数名身着盛装的小姐站在《如龙3》小剧场的门口欢迎各位来宾。而小剧场门口摆满了各路明星送来的祝贺花篮，看起来还真像黑社会某个老大过生日摆下的排场。



■《如龙3》的展台是搭设得最豪华的，不过没有提供试玩怕是让不少人失望了。





■《428》在场内派发试玩版，这种类型的游戏已经很久没有见过了。



■《光明力量》新作试玩区内，不少来试玩的都是女孩子。这游戏有什么女性向的倾向么？



■世嘉试玩区的队伍也是老长老长的，基本上个个都要等一个小时以上。



■世嘉试玩区的布置与Capcom有些类似，看着这么多争相试玩的玩家，世嘉心里一定在暗爽吧？


■这款敲敲打打的游戏还挺适合全家老小一起同乐。



■音速小子索尼克自从离开了中裕司之后，已经没有原来的神韵了。


■《梦幻之星》的冒险之旅又要在NDS上展开了！

大舞台上的表演也安排得满满当当，但其中《如龙3》的节目则是最受欢迎的，不仅名越稔洋亲自上台为游戏做宣传，还请来了日本著名男性向杂志《小恶魔Agena》中的美女模特上台助兴，而她们也将在游戏中展现她们的婀娜多姿。其他如《428》、《光明力量》新作、中裕司的《让我们敲打》也都很受关注。

试玩区那边最受欢迎的就是NDS的《梦幻之星 ZERO》，这下"《梦幻之星》系列"又将成为一款全平台的游戏了。试玩的礼物是可以佩戴在手臂上的游戏中的宠物玛古(Mag)，虽然实用性不高，但是戴着这样的一个小玩意儿在场内走来走去还是很显眼的。其他的试玩也都有小礼品相送，虽然不及Capcom那边出手阔绰，但多少也是个纪念。

与会场中其他厂商的展台相比，世嘉的展台可以说是有的玩、有的看、有的拿，各方面都能照顾到，各个游戏平台上都有世嘉的游戏出现，而玩家们也能在展台内找到属于自己的乐趣。



■《梦幻之星 零》的试玩赠品非常可爱啊，戴在手臂上在场内还是很拉风的。



■《风来的西林2》的试玩赠品就显得比较寒酸了，只是一个纸模而已……

重心转移 风光依旧

SEGA出展游戏综述

和去年着重宣传PS3新作不同的是，今年SEGA明显将重心转移到的NDS和Wii上，在所有出展游戏中（包括只展出影像的新作）共占据了14个席位。玩家关注度最高的《如龙3》虽然和去年的《如龙 见参》一样没有提供现场试玩，但是包含众多新信息的宣传片却吊足了玩家的胃口，为游戏接下来的宣传攻势起到了极大的促进作用。

Wii上的新作《428 被封锁的涩谷》是厂商所有出展游戏中试玩人数最多的，以日本著名的涩谷为背景，再让众多真人演员展现扣人心弦的故事情节，对日本本土的玩家还是具有相当大的吸引力。

掌机方面，PSP和NDS上都有几款原创新作和经典系列的全新续作，除了以韩国画师担当人设，绿川光、钉宫里惠等名声优助阵的《加雷特编年史 红辉的魔石》外，《初音未来 女歌手计划》、《凉宫春日的直列》等作品也继续发掘人气动漫角色的潜在商机。另外继承“《世界树迷宫》系列”风格的《七龙战记》也是一匹不可小觑的黑马，加入诸多全新要素的本作应该会成为超越前辈的典范之作。

SEGA 出展新作名单

如龙3	PS3
加雷特编年史 红辉的魔石	PSP
初音未来 女歌手计划	PSP
428 被封锁的涩谷	Wii
死神 BLEACH 对战革命	Wii
凉宫春日的并列	Wii
快乐桑巴	Wii
让我们敲打	Wii
七龙战记	NDS
异能驱者	NDS
光明力量 羽翼	NDS
梦幻之星 ZERO	NDS
无限航路	NDS
风来之西林 沙漠的魔城	NDS
凉宫春日的直列	NDS
边写边记 机器猫假名	NDS
猎天使魔女	PS3/X360
索尼克 释放	PS3/X360/Wii

无限航路

原名 无限航路 类型 角色扮演 预订2009年春

宇宙探险是这款游戏的主题，而舰队战则是游戏中的主要战斗形式。这样的题材在很多年前曾经广泛出现在策略游戏中，但作为纯粹的角色扮演类游戏，实在是相当的少见。 ［文：炎骑士］

舰队战



还是比较完善的，包括全炮齐射、通常炮击、回避机动以及接近之后的白兵战，只要是玩家能够想到的，游戏中就都会出现。包括驱逐舰、巡洋舰以及航空母舰在内的各个舰种需要紧密地配合才能够达到最高的作战效能，这一点玩家必须有清楚认识的。

大规模的舰队战足以让科幻迷们热血沸腾，而超过150种以上的各类战舰则可以满足玩家的收集欲望和建立庞大舰队的野心。虽然只是掌机游戏，但游戏中对舰队战的细节描写



超过150种以上的战舰种类

风来之西林 沙漠的魔城

原名 風来のシレン 砂漠の魔城DS2 类型 角色扮演 预定2008年冬

这次发售的新作是以GBA上发售的《风来之西林 GB2 不可思议的迷宫》为蓝本，针对NDS独有的机能为游戏添加了诸多的要素。根据官方最新公布的情报，在迷宫中还有新同伴登场，而在前作已成为同伴的“博古玛陆”则是其中的一员，看来这位只要给特定道具就可以帮西林升级的同伴又会在新作中再次活跃起来。 ［文：玛娜］

新的关键人物



阿提卡公主

领主的女儿，同时也是一位会特殊能力的巫女，由于父亲的性情大变以及泽干的阴谋被关进了魔城，也是她把关押在魔城里的西林救出来，身上拥有一股不可思议的力量。

领主

治理伊露巴的领主，以前曾经受到居民的敬仰也得到过他们的尊重，但有一天突然性格大变，言行开始变得粗暴，就连外形也彻底发生了变化。

等级不再是问题

游戏为了照顾没有接触过“《风来之西林》系列”的玩家，特别增设了“特训迷宫”和“训练所”以供新玩家来熟悉游戏的操作，尤其是在“特训迷宫”无限大的探索区域里，玩家可以预先设定好迷宫的层数再进行挑战。迷宫里的战斗与流程中的实战没有区别，如果玩家在探索迷宫后能平安归来，还可以保留获得的道具和经验值进行下一次冒险。也就是说游戏从一开始就给玩家提供了一块练级宝地，只要玩家喜欢而且有足够的耐心，那完全可以把等级练得很高再返回主线迷宫屠杀敌人。顺带一提的是，在游戏中还提供了“风来奥义”让玩家学习在冒险中将会用到的各种技巧，如果玩家在游戏里卡关的话不妨来这里学习学习。



全新的联机模式



既然是NDS的重制版，制作组也对这次的通信对战加大了力度，在本作中你可以通过Wi-Fi来跟朋友们交换在迷宫中获得的道具，甚至连“特训迷宫”的数据也可以一并交换，这样就意味着你可以游玩朋友制作过的迷宫，让游戏的过程别有一番滋味。另外本作也可以跟Wii版的《风来之西林3 机关屋中沉睡的公主》进行联动，并根据你在游戏中所救助的人数来给予玩家一个好友密码，只要把这个密码输入NDS版中，就可以在游戏里得到特定的奖励道具，当然救出的人数越多得到的道具质量越好。

PSP 加雷特编年史 红辉的魔石

原名 ガーネットクロニクル　类型 角色扮演　预定2008年10月23日

在之前为大家介绍了本作“正统角色扮演游戏”的系统特色后，这次关于战斗系统以及实际的游戏方式又有了进一步的情报，想在游戏发售前了解更多信息的玩家除了可以通过以下的资料提前预习外，官方在9月底也已经放出了本作的试玩版供玩家体验。不知道精美的人设，强大的声优阵容将会成为你选择本作的主要原因吗？　[文：晴天]

华丽的游戏画面

在这次官方公布的实际游戏图片中，我们能够看到很多攻击招式在战斗中的华丽效果，而且以往一些在细节上还不明确的部分也都有了结果，玩家在冒险时只要多加利用就能让游戏过程更加轻松。

简易地图



■利用它可以迅速知道自己所处的位置，武器屋、道具店等设施也用特别的图案进行了标注。

任务列表


▲游戏包括主线剧情在内都是使用“任务”的形式列举在这里。

可塑性强的装备


▲游戏中的每种装备不但有各自的属性，右侧的SLOT槽似乎还能追加一些特别的效果。

战斗系统新要素

偷袭

游戏中的敌人在地图上都是可见的，如果从背面接近它们则可以成功实行“偷袭”，此时我方角色会在进入战斗后强制给予敌方全体固定的伤害，并且随着角色能力的上升，对于一些弱小的敌人也可以借由此方法瞬间消灭，大大节约探索迷宫的时间。当然这个规则同样适用于敌人，如果实力不济的话，“走为上策”才是最佳的选择。


▲偷袭成功我方角色甚至会一拥而上，造成的伤害看起来不低。

会心连击

除了通常情况下，我方攻击敌人会有一定几率使出“会心一击”，此时如果按照画面的提示按键就会追加连续攻击，以求在一名同伴的行动中对敌人造成更大的伤害。游戏中每名角色都具有3段连续攻击的设定，如果玩家连续按键正确，最后还能使用特定的“终结技”。



连携攻击



战斗中一旦轮到我方两名以上的角色连续行动就有可能发生“连携攻击”，根据每名角色事先选择的攻击技能不同，连携攻击也会产生很多变化，尤其是在面对强大的敌人时可以起到无法替代的支援作用。

Wii 让我们敲打

原名 レッツタップ　类型 动作　预定2008年12月发售

虽然制作人中裕司宣传本作的口号的确另类了点，不过能够不拿起手柄就轻松享受到电视游戏的乐趣，除了《Wii Fit》，还真让人想不出还有哪款游戏能够如此颠覆我们对传统电视游戏的认识。作为今年世嘉展台最具异样色彩的游戏，游戏的具体方式其实正和标题中的“敲打”有关，将Wii的遥控器手柄放在箱子，通过轻轻拍打箱子从而衍生出各种各样的玩法，大家想不想尝试一番呢？　[文：晴天]

四大模式揭晓

游戏的具体内容主要还是小游戏集合，并且都支持最大四个进行联机，而在不同的模式中“拍打”操作所能实现的功能也会发生翻天覆地的变化。无论是考验玩家的反应力，还是对节奏的把握，都要玩家熟悉操作后才能慢慢体会到其中的乐趣。

赛跑



此模式会根据玩家拍打箱子的力度来实现赛跑者的两种基本动作：连续的轻拍可以让赛跑者的跑步速度加快，重拍则能跳起，从而跃过一些比赛中的障碍。游戏的基本规则也非常简单，单人模式中根据玩家完成关卡的时间来获得“奖牌”；多人模式则以最先到达终点的人为优胜，精心设计的16个关卡足以让玩家挑战上好一阵子了。



节拍达人

玩法和《太鼓之达人》系列”比较类似，玩家需要在从右到左的节奏符号与击打点重合时拍打箱子。根据歌曲难度的不同，节奏符号流动的速度和频率都会改变，而且游戏的选曲对于这个部分的乐趣也有很直接的影响。

敲方块

目前公开的两个规则中，一个需要玩家和好友轮流敲掉塔中的一个方块，根据拍打的力度不同，敲击任何一个方块都会对整个塔造成影响，而只有成功的敲掉所有的方块才能获得最高处的宝箱；另一个需要玩家根据游戏的要求，尽量让同色的方块连接在一起，看谁搭出的塔最高，中途出现的异色方块必须及时敲掉，但仍需要小心不要酿成倒塌的惨剧。



气泡飞船

单人模式中，根据玩家的拍打可以操纵飞船进行移动或发射导弹，消灭的敌人越多，得到的分数就越高。联机模式为四人混战，利用关卡中出现的各种道具来辅助进攻，最后留在场地中的玩家为胜者。





龍が如く3

©SEGA



文 火云　美编 anubis

如龙3	SEGA	动作
PS3	龙が如く3	日版
	预定2009年第一季度　1人	售价未定
	对应周边未定	对应玩家年龄：未定

桐生一马从江户时代回来了，再次踏上神室町的传说之龙将继续为玩家带来热血而又感动的黑帮情仇。经过了一次穿越之旅，正统续作的故事背景将依旧是现代日本东京的神室町，而有东方夏威夷之称的日本冲绳也将成为本作的舞台之一，两个风格迥异的城市必定能为玩家带来全新的游戏体验。本作依旧将会采用豪华的明星阵容来为游戏进行配音以及动作捕捉，“小恶魔”模特们来担当夜店内的服务人员势必也会吸引大量男性玩家的眼球。游戏系统以及支线系统也将得到前所未有的强化，无缝技术的运用将使玩家能够直接在地图画面中进行战斗，这将是系列史上最流畅最爽快的一作。



遥

配音　钉宫理惠

桐生一生的最爱泽村由美遗留下来的12岁少女，妈妈去世后就一直与桐生生活在一起。母亲身上坚强的个性完全继承给了这个小姑娘，她与桐生一同前往冲绳，并在冲绳的幼儿园中与失去双亲的孩子们一同生活。对一个正在发育期的孩子来说，两年后遥的变化明显要比桐生大一些。



故事梗概 STORY

2007年1月，桐生和遥离开神室町开始了新的生活，二人来到冲绳后在海边开了一家名为“朝颜”的小型幼儿园。二人同有着不同际遇的孩子们，一起过着平凡朴实但却充满了幸福的生活。

但是，被称作“堂岛之龙”的人必定无法享受安静生活，就算他想方设法远离喧嚣……某一天，一个目前在冲绳相当热门的基地扩建与度假区开发计划，使桐生等人突然遭到了收购土地的威胁。由于此时牵连到了政治上的压迫，许多生活在这片土地的居民只得无奈地面对失去家园的命运，于是桐生决定挺身而出对抗负责收购土地的当地组织。

这本来应该发生在南方岛屿边境地区的小纷争，却因为桐生身分的特殊性以及某些特殊的原因将东城会也牵连了进来，结果最终成为了国家规模的大事件……事件经过两年时间之后，2009年3月，以冲绳和东京同时发生的两起枪击事件为引爆点，再度使事件往更加扑朔迷离的方向发展开来。

深爱的人、信任的人都遭到了袭击，桐生再也按耐不住决定为了查出事情的真相前往神室町。而事件目击者提供的“模样酷似风间的男人”线索，也是桐生一马出山的原因之一……

名越稔洋眼中《如龙3》的魅力

这次的故事紧接前作的结局

——这次的故事是从《如龙2》的结局开始吗？

名越稔洋（以下简称名越）　是的。这次将会紧接前作的最后场景，也就是在墓前的场景开始。在告别了狭山薰之后，桐生想要暂时远离世人的纷争，因此打算前往冲绳度过一段安稳的生活。其中也有想要对自己长大的孤儿院有所回报，以及能过上普通人的生活的心情而到达了冲绳……

——没想到这次冲绳也能够成为游戏中的场景之一，真是让人大吃一惊呀。

名越　我有相当的自信能够在任何商业区的舞台中，创作出感人的故事。不过冲绳这个地区所拥有的独特气息，其带有丰富的国际特色，确实带有其他商业区所缺乏的意外和新鲜感。除此之外，这里也充满了大自然的魅力，还有当地人才能够了解到的各种困扰。就像当我们在翻阅报纸时，虽然可以大略得知相关的信息，却无法深入了解事情的真相一样。所以说能够借此来窥探到如同日本的缩影，也是本游戏的乐趣与魅力之一。

提升街道密度而增加写实感的神室町

——看了冲绳的街道景象之后，发现招牌似乎有实际存在的公司。

名越　其实包括神室町的部分，这次所赞助的企业，还有实际存在的商店都是系列以来最大的规模。两边的城市与街道都会有白天和晚上的差异，这更增加了游戏的真实感。特别是神室

编辑视点　TGS《如龙3》一口气公布了大量猛料，从剧情到系统都做出了颠覆性的设置。剧情方面甚至涉及到美军在冲绳的军事基地，而且日本内阁大臣也将在游戏中登场，看来本作的剧情将更加庞大更加错综复杂。游戏中的天启系统本作变成了使用手机输入，桐生快速按动手机的表情相当搞笑，而育成夜店小姐的新系统看来必将成为新的时间杀手。

深邃而又严密的剧情安排

出色的剧情一直都是“《如龙》系列”的优良传统，本作中玩家将会在冲绳和东京这两个风格迥然不同的商业区中发展剧情。本次的前线中我们就以 3 个关键词为各位解读本作的特色，让我们再次随同桐生一马感受爱与战斗的故事吧！

焕然一新的神室町



前两作故事的主舞台，被称为不夜城的神室町是一条不分昼夜都十分拥挤的繁华街道。首次登陆次世代的神室町呈现在玩家眼前的是令人窒息的繁华，分布在街道两侧密密麻麻的招牌是神室町的特色，经过两年的时间那些招牌已经焕然一新，许多新开张的店铺也会给老玩家带来新的惊喜。



局势动荡的冲绳

本作的故事将会从充满独特风情以及生活气息的冲绳开始。虽然表面上看来这里相当健康并富有朝气，但是街道上的建筑也具有东京不同的神秘感和不安感。现实中冲绳存在的问题也被反映到了游戏之中，另外桐生身着具有热带风情的衬衣，而没有以西装的扮相出场也是颇值得瞩目的细节。

矛盾冲突的老面孔

玩家熟悉的老面孔依然会活跃在本作中，从目前公布的图片中可以看到前刑警伊达真以及被称为“屿野疯狗”的前东城会直系屿野组少组长真岛吾郎都将再次出现在玩家面前。这些熟悉的角色之间究竟会发生什么冲突，而他们之间又会有怎样的联系呢？





前东城会第四代会长，因背上的刺青而被人称为“堂岛之龙”，在江湖中是传说一样的人物。在与近江联合的争斗之后，桐生和遥一起前往冲绳过着安定的生活。不过由于某件事件的波及，使他再次投身于战斗之中。经过两年的岁月，我们可以看到桐生的造型发生了变化，蓄起的小胡子以及眼神中流露出的一丝悲伤让桐生更增加了内敛的稳重。



桐生一马

配音 黑田崇矢

町，只要看过游戏影像的玩家，就应该能从中获得更深层次的感动吧。会有很多人在街道上行走，路上也会有出租车行驶，一切都是往更真实的方向发展。不只是市区整体的密集度得到了提升，还能让玩家能够自由地通过调整视点来观察场景哦。对于曾玩过系列作品的玩家提出的要求，算是完成他们的心愿了吧。

——街道上行人的动作，增加了更多的变化了吗？

名越 不仅仅是动作的数量上有所增加，就连 AI 也加以了改良。不但相撞时的动作更富变化，跌倒的方式也增加了不少。另外，本作可以说是几乎没有读取速度，遭遇战也采用了无接缝技术，玩家可以直接在地图上进行战斗。

——这次的配音阵容也是豪华得让人惊讶呢……

名越 每一位声优都带有自己的特色以及风格，不过其中最受人瞩目的就要数渡哲也先生（风间新太郎的声优，本作中将负责给酷似风间的神秘人物配音）了吧。他在系列初就开始给游戏配音了，所以在本作中我们很想请他再次加入配音阵容。而且就角色的性质来看，让渡哲也先生来担当配音也相当合适，所以我们也很积极地进行了请托。由于只有游戏中能够看到，所以请大家一定要仔细欣赏渡哲也先生的演技。

前作UCG评分回顾 游戏名 如龙 2 机种 PS2 评分 25

新闻资讯

涩谷危机点燃！

文 玛娜 美编 NINA

开发：Chunsoft
制作：中村光一
剧本：北岛行德





200X年某日上午10点



——震撼世界的大事件以此为契机开始了。

200X年某日，涩谷警署的辖区内发生了绑架事件。

开始，这仅仅是一场绑架案。

但是，警察、原不良少年、药物研究者、热血的自由作家，以及穿着玩偶服装的打工族……

随着这些与案件本无关系的人的命运逐渐交织在一起，事态走进了一个“危险领域”。

在被封锁的涩谷里，所有人……还有你，都共同面临着紧迫的“选择”。

让世界产生变化的选择。

“Chunsoft”、“多人视点”、“相互影响推进的剧情”、“涩谷”、“音响小说”、“真人出演”……看到这些词语之后，第一个让人想起的当然是Chunsoft的名作《街》。虽然《街》在发售后好评连连，但可惜由于种种原因一直没有推出续作，本作的推出就是为了满足诸多玩家“想要玩到《街》的续作”的愿望，可以说是暌违多年后的延续。虽然本作的游戏名和《街》一点关系都没有，出场人物也完全更换新血，不过只要看下去就会让人马上就感受到《街》所特有的氛围喔！

428 封鎖された渋谷で™

428 被封锁的涩谷	SEGA/Chunsoft	文字冒险
Wii 428 ～封锁された渋谷で～		日版
预定 2008 年 12 月 4 日	1 人	6800 日元
对应周边未定		对应玩家年龄：15 岁以上

将危机带进涩谷的神秘少女



瞳

CAST：近野成美

CAST档案
形象清纯的新人演员，曾于2007年参演了电影《恐怖童谣》。

▲在公布的影像中，我们可以看到远藤亚智抱住追踪者高声要求瞳先逃走的镜头，瞳正为此而犹豫。

这名少女就是本作中的关键人物，在涩谷，提着一个箱子的她突然遭到了持枪男子的袭击，被见义勇为的远藤亚智救了之后，她就跟着亚智开始了逃亡。除此之外，想要抓到她的人似乎不只是一拨人而已，这名被诸多势力追逐的少女究竟是什么人物呢？

充满了秘密的附加剧本！

在主线的五个剧本之外，本作还有两个特别制作的附加剧本提供给玩家游玩，其中之一是以名为铃音的少女为主角的故事；另一个则是出人意料的2D动画，目前这两个剧本的出现条件都还没有公布，但是它们会和主线有什么样的关系真是引人遐想啊。

附加剧本 1 住院的美少女

这个剧本是由曾撰写了《恐怖惊魂夜》剧本的我孙子武丸创作的，故事以涩谷中央医院中住院的17岁少女铃音为中心展开。另外，在医院中还有一个名叫拓也的14岁少年，他们似乎是医院中的病友。



◀露出若有所思表情的铃音，不久之前她似乎是听到了护士之间的交谈。



▶ 47岁的心脏外科医生，在医院中相当受到信赖。



◀和铃音一样在住院的少年拓也，他经常和铃音一起聊天，似乎很喜欢铃音的样子。



▼两名女性主角，她们正因为什么而感到惊讶吗？

▲持枪的男子举起了枪，他的目标是？

附加剧本 2 2D的动画世界

由Type-Moon制作的动画就是华丽的第2个附加剧本，剧本和人设则是因《Fate/stay night》而闻名的奈须きのこ和武内崇。在这个剧本中，故事似乎向着悬疑和战斗的方向发展，不过目前还没有关于这个剧本的情报，三名主角的身分和姓名也都没有公布。

©2008 CHUNSOFT

五个人的命运走向了交岔口……

在逃亡的途中慢慢揭开少女的真相!

作为本作的准男一号，远藤亚智的剧本主要描述的似乎是带着谜之少女小瞳逃亡的经过，两人不停在涩谷的大街小巷中来回逃跑的过程中，会有什么样的事情在等待着他?



▲与瞳的相遇改变了亚智的命运。



▲亚智成为了瞳的护花使者，奔跑与逃亡成为了接下来的关键词。



▶曾是组织首领的亚智拳脚功夫还算不错。



▶这是怎么回事?让人非常担心的一张图。

远藤亚智

从前曾经率领着名为"KOK"组织并统领涩谷年轻人的男人，现在脱离了组织，在街上捡垃圾度日。由于拯救了一名遭到持枪男子袭击的少女而被卷入了事件之中。



CAST：中村悠斗

CAST档案

演员，曾参与过《鬼来电》TV版、《BE-BOP-HIGHSCHOOL》的演出。

加纳慎也



CAST：天野浩成

在涩谷执勤的刑警，为了追捕绑架案件的犯人而在涩谷站前的交叉路口埋伏。上午10点，犯人抢夺赎金逃走后，加纳不顾上司的命令开始对犯人进行了追踪。

CAST档案

演员，1995年以NHK连续小说剧场《不跑吗!》出道，曾在《美味求婚》、《百鬼夜行抄》、《美味学院》等日剧中演出，同时也是舞台剧演员。

追捕犯人的同时发生了什么?

身为刑警的加纳主线剧情是围绕着追捕逃脱的嫌疑犯而展开的，与远藤亚智的逃脱正好构成了截然相反的主题，不过两者间却有着同样的紧张感和速度感。加纳所追查的绑架案到底会有什么样的发展，这就是该剧本最值得一看的地方。



▲埋伏在交叉路口等待嫌疑犯出现的加纳，还特地戴上了黑框眼镜。



◀追捕犯人的瞬间，加纳与亚智擦身而过。



▶加纳脸上的表情非常沉重，在他身边的那个男子又是什么人?

一切都从一封神秘的信件开始……

大泽的剧情主要以揭穿公司内部黑幕为主线，属于着眼于社会的悬疑紧张类剧情，在他的剧情中，用于人体实验的药物则是一切的关键，这个新药到底会以什么样的方式与事件发生联系呢?



▲出差回来的大泽受到了极大冲击，人体实验已经在自己的身边发生了吗?或者这只是简单的恶作剧?另外，在大泽背后的人影是一名身穿套装的美女，她与大泽的关系目前还不知道。



▶两个人全神贯注地盯着电脑的屏幕，他们看到了什么?



◀装满了血液的试管，会和新药的实验有关吗?

大泽贤治

在国内首屈一指的大企业"大越制药"担任新药开发研究主任，出差工作结束并回到家里后的某一天，他突然收到了一封寄信人不明的来信，内容则提到了公司里有大泽所不知道的新药人体测试。



CAST：小山卓治

CAST档案

1983年以《Film Girl》出道成为歌手，在2008年发行了第11张专辑。



▲冲吧!冲吧!不冲就彻底完了!



◀指挥出租车司机与时间进行着坚持不懈的斗争。



▶就这样继续采访下一个人吧!

杂志能顺利发售吗?

接受了一天之内要完成6件采访的噩梦工作后，御法川这边的剧本有很大的可能会向着轻快的喜剧风格发展，夸张和搞笑的成分相信会比较多，再加上他本人的性格使然，相信这个剧本会一扫游戏的压抑气氛。

御法川实

总是盛气凌人且态度恶劣的热血自由作家，但是其实也是个好人。为了帮助天堂出版社欠债的头山照雄，他决定要在一天内访问6名采访对象并写成报道，好让出版社的杂志《八卦大将》能够顺利出版!



CAST：北上史欧

CAST档案

以演员、模特的身分在电视剧、电影及舞台剧的领域中活跃着，代表作是电影《微笑大天使》。

小玉



CAST：?

年龄、原名一概不详的女性打工族，为了想要买下在精品店看到的"某样东西"，她去应征了穿着玩偶服贩卖减肥饮料的工作，但是却接二连三地被卷入突发事件中。

在穿着玩偶装的状态下参与剧情?

从目前已经公布的游戏画面上来看，发生在小玉身上的事情似乎并不是非常惊人，可能她更多的是会在游戏中起到一个连接人和旁观者的作用?另外，她很想得到的"某样东西"是什么也很让人在意啊。



▲正在推销减肥饮料的小玉，接下来在她的身上会什么事发生呢?

编辑观点

本作可以说是看点多多，除了担负着《街》的衣钵传人这个称号之外，还有不少其他卖点。像是Type-Moon的动画隐藏剧本、我孙子武丸的医院隐藏剧本、《三年B班金八先生》的角色登场，甚至还有大家明夫真人出镜，可以说是势在必得，喜欢文字冒险游戏的玩家今年说什么也不能错过它喔。



■这位眼镜御姐就是我们的主人公，魔女蓓优妮塔。

用女版《鬼泣》创造直接脑髓的巅峰感

"白金游戏"(Platinum Game)工作室对于很多人来说还是个比较陌生的名字，但它却能和"四叶草"、《大神》、《鬼泣》、《生化危机》这些响当当的名字联系在一些。在四叶草解散之后，三上真司、神谷英树、稻叶敦志等人为开发出自己理想中的游戏又汇聚到了一起，成立了"白金游戏"。他们的游戏目前交由世嘉发行，三款完全原创的游戏正在锐意制作中，而由怪才神谷英树负责的这款《猎天使魔女》则最具"白金"潜力，他正在用他的实际行动为自己开创的风格化3D动作游戏正名。本次TGS展期间，《猎天使魔女》只展出了一段一分多钟的影像，同时公布了一些新资料和新图。这款注入了神谷灵与魂的游戏，究竟能带给我们多少惊喜呢？动作迷们切勿错过以下内容。

文 胜负师 美编 NINA

BAYONETTA

猎天使魔女	SEGA/Platinum Game		动作
多机种	BAYONETTA		日版
	预定2009年	1人	售价未定
	对应机种为PS3、X360		对应玩家年龄：未定

内容风格



游戏的内容单纯明快，是传统的3D清版动作游戏。基本流程为关卡制，游戏目的性明确。当然，经过神谷之手的作品不可能因此而显得平庸乏味。游戏中会设计大量激起玩家征服欲的关卡与强敌，如电影般的镜头运用与高潮迭起的情节，都足以令人大吃一惊。

在现代苏醒的魔女



蓓优妮塔 BAYONETTA

本作的主人公，在现代觉醒的魔女，走性感路线的大姐大。不知为何会与天使为敌，身分颇为神秘。其基本的攻击方式是拳脚的连击，而手脚上装有的造型独特的枪械则通常用于远程的牵制以及追打。另外，魔女还能使用日本刀这样的冷兵器。



关键词 KEYWORD

巅峰感

神谷英树称本作的关键词为"巅峰感"，这个词不难理解。在影视作品中，在出现惊涛骇浪般连续高潮的情节处，始终让你有不断被抛到空中掉不下来的感觉。而在本作的战斗中，也包含了这种有着强烈戏剧性的发展状态。比如在与天使们战斗的过程中，女主角本身华丽的表演已经让你目眩，可同时巨大的神像BOSS压迫而来，并且地面也不断塌陷，此时你却无法对身边的杂兵们放松警惕，战斗还在继续……连绵不绝的变化总是突如其来，令人目不暇接，可以说是一种极限的快感体验。



©SEGA



■虽然名叫“天使”，但造型上除了翅膀，并没有传统天使的感觉。



天使 ANGELS

天使是蓓优妮塔主要的敌人，他们是侍奉天神的神仆，造型上也有种神圣的感觉。玩家要操控在传统价值观中代表恶的魔女，去屠杀代表善的天使，这种颠倒的世界观设定比《鬼泣》（但丁是恶魔，但他杀的也是恶魔）更加极端。

用魔女之力屠杀神仆

魔人召唤

除了拳脚与枪械，蓓优妮塔还有一种奇特的攻击方式，那就是利用自己的头发做为媒介，召唤魔界巨人的手脚来攻击敌人。请注意，蓓优妮塔穿的黑色性感皮衣并不是衣服，而是由她的头发变成的，当召唤魔人时，衣服就会从身上剥离，与头发结合形成一团黑雾，在黑雾中就会出现巨大的拳头或是脚丫给予敌人重创。当然，此时玩家也可以看到比较养眼的镜头。



大魔兽召唤

除了魔人召唤之外，在对付上位天使或是BOSS级的敌人时，蓓优妮塔还能够动用大量魔力，召唤出魔界的巨兽，给予强敌致命一击。体形巨大、面目狰狞的大魔兽会毫不留情地撕咬天使，这样的场面相信会是游戏中的一大看点。



拷问技

这是游戏中的另一个极具特色的系统。在满足一定条件时，比如敌人的体力在一定程度以下，就可以召唤出刑具，在将敌人打入刑具后，就会以华丽而残酷的手段虐杀敌人，而且根据敌人种类的不同，所使用的刑具也会发生变化。这非常可能是QTE或终结技的一种全新进化形态，在表演性方面值得期待。

刑具1 断头台



▲这可以说是最著名的刑具，历史上有无数贵族与帝王命丧断头台之上。当厚重的断头刀疾速落下，扎挣着却无法动弹的天使在哀号声中身首异处，这样的场面充满了残酷的美学。

▼“纽伦堡铁处女”是人类拷问史上最具浪漫色彩的刑具之一。它以人体形状为模型制作，左右两扇对开的门上有很多尖锐的钉子，把受刑者装入其中，只要关上门，钉子就会插入身体，却不会马上致命。想想都让人头皮发麻。

刑具2 铁处女



编辑观点

“动作游戏自从《鬼泣》之后就没有进步！”神谷的狂人狂言甚至激怒了板垣，引发了一轮口水仗。神谷这次挑战的正是自己的这一言论。我非常希望《猎天使魔女》得到玩家与媒体的认可，销量只要过得去就行，神谷的自信要是变成自抽，我等“神饭”的面子也挂不住。说真的，在看到宣传影像之前，我对这款游戏没什么感觉，但现在却持“扛旗”态度，因为惊喜和期待的感觉一分钟就被调动起来了。（本期DVD中会收录了这段影像，看了之后您可能就会了解我所言非虚，甚至动起来之后的蓓优妮塔长得也没那么“雷”了，呵呵！）目前游戏的开发度为30%，严格来说，游戏画面不算很出彩，但美工方面至少是《鬼泣4》级别的。刀、枪、拳的组合，魔人、巨大BOSS之类的要素也的确是正统《鬼泣》的风格，而且个人认为其动作设计和想像力方面要比《鬼泣》更大胆更新颖，看得人直起鸡皮疙瘩。耍酷加卖弄性感的女版《鬼泣》路子很正，很有可能在《鬼泣5》推出前把200万目标玩家接收过来。要真这样，神谷就赢了！



■与巨大BOSS的战斗也是神谷塑造“巅峰感”概念的重要手段。

无责任猜想 在影像中可以看到，天使们被斩杀后会掉出一堆金环，这可能是为了与魔石或是吸魂系统有所区分，也有可能是世嘉的主意，因为这金环让人第一个想到的就是《索尼克》。说不定在《猎天使魔女》中有某种隐藏召唤兽是世嘉名作中的角色。（巨大的索尼克？太雷了，铁甲飞龙还好一点儿）



文 玛娜 美编 木仙

异能驱者	SEGA	角色扮演
NDS	Blazer Drive	日版
	预定2008年12月4日 1人	4980日元
	无对应周边	对应玩家年龄：全年龄

本作是以岸本圣史同名漫画作品为基础制作的游戏，原作虽然连载时间不长，不过一经推出就受到了不小的期待并迅速游戏化。和《游戏王》相似，原作中架构起来的独有魅力的战斗体系也被完美地移植到了游戏中，相信这场使用贴卡进行的战斗能让角色扮演游戏爱好者找到与众不同的感觉。



Story



在近未来的世界中，地球的环境遭到了持续的破坏，此时，能提供能源的贴纸型驱动系统“密斯贴卡（MYSTICKER）”被开发了出来，并很快地进入了人类的日常生活中，而东京也被作为了试验的城市——东京十二区。这种作为有属性能源的密斯贴卡原本会对人的身体以及环境造成危害，直接贴在人类身上更有可能造成生命危险，但有一天，一些可以把贴卡直接贴在身上并自由操控的人出现了，他们被称为“Blazer”，这其中有一部分Blazer利用自己的能力去做坏事，两派之间渐渐分裂并产生冲突，Blazer针对这些做坏事的人组成了守护者组织与其对抗……



◀本作中的主要城市之一，看起来科技发展水平相当高。



▲密斯贴卡可以通过购买的方式入手，由于价格比较昂贵，所以也经常有抢夺密斯贴卡的犯人出现。



男主角

志郎（シロウ）

CV 中村悠一

原本是个平凡的热血少年，但是被Blazer袭击后，自身的Blazer能力突然被唤醒。他与女主角环之间似乎有个约定，他一直遵守着那个约定。志郎使用的密斯贴卡是可以发动炎之剑的“神狩”。

女主角

环（タマキ）

CV 齐藤千和

志郎的青梅竹马，从小就和志郎组成了被称为“犬猫”的组合，她使用的密斯贴卡是以无数蓝色玫瑰攻击对手且同时可以作为盾牌的“花护”。

谜团密布的男人

黑木（クロキ）

CV 三木真一郎

邀请觉醒后的志郎加入守护者组织的神秘男子，他使用的密斯贴卡是不会伤害身体而直接将丑恶灵魂斩断的黑色大剑“魂噬”。

以密斯贴卡一决胜负！



本作的战斗系统为角色扮演游戏标准的回合制，不过和其他游戏不同，本作在战斗中需要玩家通过下屏选择需要的密斯贴卡，并将其贴在角色的手上向敌人攻击，以此取得胜利。战斗中，上屏幕显示的是敌人和等待行动的角色，下屏则显示玩家正在控制的角色。

◀选择适合的密斯贴卡后就可以确定并发动攻击。

手臂贴上密斯贴卡后，贴卡的力量便会立刻发动，贴卡也分成攻击、辅助等等



▲贴卡目前已知的几种属性，这些属性除了在战斗中能派上用场之外也可以在生活中带来方便，譬如电属性的贴卡就可以快速发电等等。



▲贴卡发动时出现角色特写。

编辑观点

其实本作并不算是一部很典型的动漫改编作品，而应该说它的漫画连载就是为了游戏铺路才对。作者岸本圣史是岸本齐史的弟弟，可能是受到了哥哥的影响也走上了漫画家的道路，不过出道较晚的他的发展路线和岸本齐史并不太相同，他的作品大多在SE旗下的漫画杂志《月刊少年GANGAN》上连载，这本杂志上连载的主要是知名游戏改编而成的漫画，也有很多连载漫画直接就被改成了游戏作品，本作就属于后一种情况。从目前的资料中来看，这部漫画和游戏的契合度相当好，战斗系统也比较独特，只要在剧情和节奏的把握上注意一点，应该会有比较理想的素质。

©岸本圣史/SEGA/讲谈社

©SEGA

文 九兵卫
美编 anubis

Shining Force Feather



光明力量 羽翼	SEGA	策略角色扮演
NDS Shining Force Feather		日版
预定2009年春季发售	1人	售价未定
对应周边未定		对应玩家年龄：全年龄

“《光明力量》系列”以其相对硬派的风格在老玩家心目中一直有着不错的口碑。这次的新作不但继承了系列一贯高素质的战略以及系统部分，还加入了不少全新的要素。近日制作小组在公布游戏中敌对势力的角色同时也放出了一些战斗系统方面情报，感兴趣的玩家马上来看一下吧。

试玩感受

说实话，单从这次试玩版的表现来看，系列本次做出的转型似乎值得商榷，问题出在战斗系统上。传统的战棋式移动方式和以圆圈来表示的攻击范围和连携范围还是颇具战略性的，但在关键的战斗环节上却显露出了战斗节奏过慢的缺点。借鉴《女神侧身像》的按键系统没有抓住精髓，战斗时气力槽消耗得太快，战斗后回复得较慢，经常会让战斗进入敌我双方只能攻击一次的尴尬局面，爽快感消失殆尽。试玩时很简单的一场战斗却拖了近半个小时才结束，希望这个问题在正式版中能够得到解决吧。





遗迹的核心

拉维尼娅是作为古代文明核心的少女型人造生命体，最早是被被修赫的部下在遗迹中发现的。目前还没有人知道她和同为人造生命体的艾尔芬之间到底有何关系。

拉维尼娅
声优：泽城みゆき
人设：いとうのいぢ

爽快的战斗系统



本作的战斗系统融合了策略游戏的要素，在与敌人展开战斗之前角色是团队行动的。发生战斗时要先对作战队员进行配置，根据不同的情况，我们可以将队员安排在敌人周围蓝色圆圈内的任意位置。



▶每回合的行动准备画面很有策略游戏的味道，玩家可以自由选择各种不同的战术。

下屏画面



◀在地图上先接近敌人，接触后就可以单独选择所要攻击的敌人。

上屏画面



不幸的王子 修赫
声优：诹访部顺一
人设：pako

修赫是帝国的第二王子，因为受到皇帝的冷遇而不幸被派发到离帝都比较远的行宫。虽然身居宫外，但修赫依然喜欢用高高在上的口气与别人说话。此外，他也对剑术比较在行。

金的同门兄弟 西斯玛
声优：福山润
人设：pako

西斯玛是帝国军“修赫亲卫队”四武将之一。他和金同为战争中的孤儿，在剑术大师欧辛的收留下两人一起进行了多年的修炼。和大大咧咧的金不同，西斯玛的性格相对比较收敛谦虚。

各种各样的强力攻击 新要素公开！

发动必杀技！



上屏画面

▲当气力槽蓄满之后，我们就可以发动威力巨大的必杀技，此时在屏幕中也会出现对应角色魄力十足的特写镜头。

▶与合力攻击不同，连锁攻击需要我们在战斗时对所操纵的队员进行切换，这样能通过连击给予敌人更大的伤害。



上屏画面

积蓄气力槽



上屏画面

连锁攻击！

◀显示在画面下方的蓝色气力槽是发动强力攻击的关键。除了普通攻击以及每回合结束后的补充之外，合力攻击敌人时气力槽会积蓄得更快。



NBGI 闷声发大财

文&摄影 多边形 美编 一刀
插画 阳光成员 小月生子

NBGI也是一家很会敛财的公司，光是一个X360的《偶像大师》就让他们收入平增好几亿日元。不过在2008年里，NBGI显得要低调许多，同样给人一种很“乏力”的感觉，不过他这个乏力和Konami的乏力可不一样，后者是有气无力，NBGI则是顺水推舟。他手中有不少随便扔到市场就是杀手级的软件品牌：《龙珠》、《火影忍者》、《凉宫春日》、《高达》、《超级机器人大战》……哦，别忘了，还有今年在PSP上继续瞄准宅男的《偶像大师SP》。





■《高达无双2》展台前播放对战巨型机体的视频演示吸引了大量玩家驻足欣赏。



■次世代《火影忍者》与NBGI其他出展游戏相比似乎显得冷清了一些。





NBGI的展台布置与去年几乎是同出一辙，惟一的变化就是缺少了那块硕大的显示屏，大概是因为所有的位置都留给了试玩区，干脆让玩家专心地试玩好了。展台一端的舞台也并没有太多醒目的活动，更多时候是作为播放影像的小剧场而存在。整个试玩区也没有什么太花哨的地方，大家都有条不紊地排队等候试玩，只是有等得不耐烦的孩子们干脆让爸爸妈妈帮忙排队，而自己则在整个展区里跑来跑去。



■《偶像大师SP》虽然被安排在展台的侧面，但是依然吸引了大批"宅男"将通道围得水泄不通。


■沉寂已久的系列终于推出了新作。不过游戏方式变化并不大。


■就算是小朋友也可以轻松驾驭的滑雪游戏自然受到了不少关注。


■日本就是这么奇怪，只要是双平台都有出展的游戏即使多排半个小时也不愿意玩X360版本。

同为合并后的公司，比起SE那可怜巴巴的几款试玩游戏来，NBGI真可以说是对玩家慷慨到家了，所提供的试玩真是多到令人看不过来：《高达无双2》、《机动战士高达 高达对高达》、《机动战士高达00 GUNDAM MEISTERS》等高达系列自然是人气度十足；《龙珠Z 无限世界》、《龙珠DS》、《火影忍者 终极忍者风暴》等动漫题材改编的游戏也不缺乏追捧者；《世界传说 光明神话2》、《心灵传说》等角色扮演类游戏也有系列FANS排队守候；而为Wii打造的《风之克罗诺亚》和《太鼓达人Wii》则受到了小朋友们的喜爱；从X360过渡到PSP上的《偶像大师SP》更是令宅男们实现了随身携带偶像的梦想。NBGI旗下产品覆盖面之广人气之高可以说令其他游戏公司自叹弗如。

今年NBGI的Showgirl打扮与去年也几乎相同，另外展台内还多了一些穿着西装革履的Showboy，不知道此举何意。而今年NBGI比较令人奇怪的是，绝对禁止以任何方式拍摄Showgirl，而你如果没有向他们申请拍摄许可证的话，连展台都不让拍，这样的态度着实让人有些摸不着头脑。



■日本人对高达有着无尽的爱，这区区90分钟的排队时间算不得什么。


■《高达00》第二季的播出正好成为了游戏的卖点之一，很多人都是被屏幕上播放的动画吸引过来的。



■尽管《太鼓达人》的街机十分普及，但是可以看出家用机版依然很受欢迎。


■《龙珠Z》的受众面实在是太广了，只要有新作推出想卖不好都难。

战略清晰 目标明确
NBGI参展游戏综述

"NB联邦"成立以来，精锐与量产思路有机并存，市场适应能力与抗风险能力明显加强。

不过在本届TGS中，无论是展出作品总数，还是真正重头作品的数量，都较去年有一半以上的减少。出展游戏从67款减少到31款，且其中有11款是已经发售或是在TGS期间发售的游戏。只计算新作的话，Wii平台和NDS各7款，PSP有3款，PS2和PS3各占2款，X360只分得1款，而且这《高达无双2》还是三平台共享。这样的数量安排倒是非常符合当前日本游戏市场的格局，无论从区域战略还是市场目标，NBGI在展出作品方面可谓定位明确。只是对于玩家来说，过多的动漫改编游戏和一些小品级游戏，让整体阵容显得有些疲软，Wii平台的《高尔夫猿》更是打破了日本游戏媒体12年来的最低评价纪录，成为新时代的"下位帝王"！对于NBGI来说，质与量的平衡可能才是目前亟待解决的问题吧。

[文：胜负师]

NBGI出展新作名单

噬魂师	NDS
高尔夫猿	Wii
快乐舞动	Wii
光之美少女5 梦幻祭	NDS
阿拉蕾	NDS
家庭滑雪2	Wii
机动战士高达 高达对高达	PSP
宠物蛋的闪闪小卖店	NDS
文字解谜大辞典Wii	Wii
高达无双2	PS3/X360/PS2
风之克罗诺亚	Wii
龙珠Z 无尽世界	PS2
太鼓之达人Wii	Wii
心灵传说	NDS
火影忍者 终极忍者风暴	PS3
再见 月之废墟	Wii
偶像大师SP	PSP
世界传说 光明神话2	PSP
命运链接	NDS
游戏中心CX 有野的挑战状2	NDS

NDS 阿拉蕾

原名 Dr.スランプアラレちゃん 类型 动作冒险 预定2008年10月30日



▲企鹅村的居民们，你还认得他们吗？

阿拉蕾又回来了！给无数玩家的童年带来欢乐阿拉蕾、则卷博士以及企鹅村的居民们，会于10月30日汇聚在NDS平台。

这是一款自由度比较高的动作冒险游戏，玩家用触控笔控制阿拉蕾在企鹅村里闲逛，寻找可以"帮助"的人——当然，以阿拉蕾的行事风格，很可能越帮越忙。在接受委托之后，阿拉蕾需要寻找事件的关键人物，有时需要把关键人物"强行"带到委托者那里，让剧情有进一步的发展。同时，部分任务是需要特殊道具才能完成的，这所谓的特殊道具，一般指的是天才博士的发明。不过鉴于博士的发明以失败品居多，使用时可能会带来一些副作用。

游戏中共有超过40名角色登场，会全部采用3D效果重新绘制，鸟山明原作中的很多名场面都会一一呈现。



在一个个不着调的任务和一件件不靠谱的发明中，我们又能重温那些让人爆笑不已的场面。

游戏中给阿拉蕾设计了多种服装，换装系统将为游戏带来更多乐趣。

[文：胜负师]

PSP 机动战士高达 高达对高达

原名 機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダム 类型 动作 预定2008年11月20日



想必大家对诞生自PS2上的"《高达VS.》系列"已经相当熟悉了，充满动感的机体运动方式和不断完善中的操作方式得到了广大玩家的一致肯定。

在即将推出的这款系列新作中，我们除了可以在游戏中接触到来自各部作品中的经典机型之外，还可以领略到忠实原著的各种协力攻击方式。游戏过程中，当满足一定条件之后，玩家可以通过同时按下格斗键和跳跃键来发动被称作"MOBILE ASSIST"的特殊攻击。诸如"黑色三连星"那招牌的喷气暴风攻击等各种经典攻击方式都会得到完美再现。此外，当游戏中的G计量槽蓄满之后，玩家还可以与僚机一起发动大威力的"G CROSSOVER"特殊攻击，表演效果值得期待。



▲当玩家与僚机采用卡缪与东方不败的搭档组合时，就有机会发动"殖民卫星镭射炮"+"超级霸王电影弹"的G CROSSOVER技组合。



▲当玩家选用的机型为MS-09"大魔"时，那么对应的MOBILE ASSIST攻击即为喷气暴风攻击。

[文：炎骑士]

PS3 火影忍者 终极忍者风暴

原名 Naruto: Ultimate Ninja STORM 类型 动作 预定2008年11月4日

这是一款更重视欧美市场的《火影》游戏，虽然比原定发售日延期了20天，但依然是美版先行。不过在本次TGS上，NBGI还是发布了新的宣传影像，并提供了现场试玩，让日本的火影迷们也能过过眼瘾和手瘾。游戏以原作中十分精彩的中忍考试部分为剧情蓝本，可选择角色数量众多，并以援护系统增加角色的出场频率，剧情模式之外的人物组合也将更加自由。做为NBGI在PS3平台上为数不多的独占游戏，《终极忍者风暴》有着较高的关注度，而从画面到游戏素质，都要高出一般的动漫改编游戏数个量级。卡通渲染的极致画面如同亲手操控高清动画片，而必杀技的表演效果眩得让人热血沸腾。战斗的节奏和电影化的视角转换，也为乱斗对战型的动作游戏提供了新的可能。

[文：胜负师]



▲游戏形式不仅仅限于忍术对战，还设有大型BOSS战，可谓迫力十足！

Wii

快乐舞动

原名 ハッピーダンスコレクション 类型 音乐 预定2008年10月23日





▲基本规则和普通的音乐游戏没有区别。

本作是NBGI于Wii推出的全新音乐游戏。利用Wii的体感操作，玩家可以手舞足蹈地挑战各种乐曲，玩起来比普通音乐游戏更加投入。游戏支持两人对战，还支持两人加油，这样达到了4人同乐的目的。

游戏中玩家可以选择男孩或女孩作为主人公，其中女孩的声优是人气很高的声优歌手水树奈奈。无论选择什么性别，游戏中都准备了大量服饰，玩家在游戏中取得好的成绩后，就可以进商店购买这些服饰。

游戏收录的歌曲以日本流行音乐为主，喜欢此类音乐的玩家不要错过。 [文：纱迦]

部分收录曲目

曲目	类型
羞耻心	J-POP
气分上々↑↑	J-POP
ここにいるよ feat 青山テルマ	J-POP
夏祭り	J-POP
爱呗	J-POP
イケナイ太阳	J-POP
KISSして	J-POP
Choo Choo TRAIN	J-POP
アジアの纯真	J-POP
キューティーハニー	J-POP
POP STAR	J-POP
LOVEマシーン	J-POP
青い珊瑚礁、Rock'n Rouge、夏の扉、赤いスイートピー	混成曲
チャンス!	动画
ハッピー☆ミ	动画
Together	动画
ハゲしちゃお	动画
プリキュア5、フル・スロットル GO GO!	动画
プリキュア5、スマイル go go!	动画
アンパンマンのマーチ	动画
GO MY WAY!! 等4首	游戏



▲玩家经常要按照指示做出一些特别的动作。

Wii

家庭滑雪2

原名 Family Ski：worldski&snowboard 类型 体育 预定2008年11月13日



▲日落时分，滑雪场的雪地罕见地被映成了温暖的橘黄色。



▲在这样的滑雪场中，做出的动作也将更为华丽绚丽。



▼在晚上滑雪也是一桩乐事。

在前作《家庭滑雪》发售后没有多久，续作《家庭滑雪2》也即将来到玩家的身边，本作中除了可以像前作那样使用平衡板模拟滑雪的真实感觉，更加入了天气变化系统，为玩家模拟出一个真实的滑雪场。此外，游戏也提供手柄操作并支持多人联机，相信一定能让玩家体验到更加刺激快乐的滑雪运动。

世界级水准的全新赛场

前作中虽然已经对滑雪场的场景做了相当精美的刻画，不过可能挑剔的玩家仍然会感到差点什么，本作中就为玩家填补了这一缺憾。游戏将会以国外的著名滑雪场为舞台，加入了比前作更为广阔和惊险刺激的滑雪跑道和多种游戏模式，在前作中因场地原因而感到不够尽兴的玩家大可以在本作中好好体验一下了！

在不同的天候体验滑雪

本作中新加入的天气变化系统中除了可以让晴、雨、雪相互转变，也可以让时间有所改变，通过这些改变，终于可以使玩家体验到各种环境下滑雪的感觉了，清晨的清新感、黄昏的柔美、夜晚的深邃……这可是在真正的滑雪场中很难体会到的感觉喔。 [文：玛娜]

Wii

再见 月之废墟

原名 FRAGILE ～さよなら月の廃墟～ 类型 动作冒险 预定2008年冬



本作是一款生存脱出题材的游戏，玩家需要操作世界毁灭后惟一幸存下来的少年在废墟中寻找其他生还者，以及隐藏在这个世界背后的秘密。由于游戏的主要场景都是废墟，所以游戏画面的整体色调也偏暗，而且大多数探索的过程都是夜间完成的，不仅如此，我们的冒险中途还会出现各种各样的恶灵来阻挠我们前进的道路，玩家必须合理利用自己手中的武器击败它们，才有可能发现新的信息，为自己确定下一个探索的目标。游戏会着重强调Wii的体感功能，平时需要使用遥控器手柄模拟手电筒照射来指明前方的道具，如果附近存在可以获得的道具或生还者，手柄则会以振动来提醒玩家。而解开谜题的关键通常都是隐藏在场景各个角落的神秘图案，并且为了增加玩家的代入感，目前官方也在向广大的玩家征集游戏中使用到的图案设计方案。 [文：晴天]



▲停止转动的时钟一直记录着世界毁灭的时间。



▲残破不堪的列车车厢给人非常压抑的感觉。



▲在四周一片漆黑的环境中，生火会不会引来敌人的攻击呢？

新闻资讯 TGS特报



文 纱迦 美编 木仙

高达无双2	NBGI/Koei	动作
多机种 ガンダム无双2		日版
预定2008年12月18日	1～2人	7800日元
对应机种为PS3、X360、PS2，PS2版售价为6800日元		

如果说《高达无双》1代只是把《真·三国无双》里的人换成了机体，那么《高达无双2》才是真正的高达游戏。从现在来看游戏增加了很多新的变化，玩起来更加有机体对战的感觉。而且更重要的是游戏又增加了多部作品，除去之前介绍过的《机动战士高达 逆袭的夏亚》，这次已确认的新参战作品包括《机动战士高达 SEED DESTINY》、《机动战士V高达》以及《机动战士高达 F91》！



V2高达

反抗军组织神圣军事同盟开发的MS，能够装备ASSAULT和BUSTER两套零件来适应各种战况。借助米诺夫斯基推进器，机体能够产生非常美丽的光之翼。V2高达自身还能进行分离和合体。



机师：乌索·艾云
ウッソ・エヴィン

年仅13岁的少年，有着强大的NT天赋，不幸被卷入到神圣军事同盟和赞斯卡尔帝国的战争之中。



新系统：爆裂攻击

本作的新系统爆裂攻击（SMASH攻击）说穿了就是蓄力攻击，只要按住攻击键一段时间，之后再放开的话就能发动爆裂攻击。爆裂攻击无论从哪个方面来看都远胜普通攻击，尤其是在与巨大的MS战斗时更是有效。



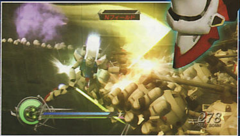
高达F91

以达到当时MS性能最高界限为目标而开发的高性能小型MS。机体配备了光束盾牌，主力兵器V.S.B.R堪称当时最强的单机兵装。F91的生物电脑能够分析机师的能力，并能借此发动分身能力。



机师：西布克·阿诺
シーブック・アノー

原本是个普通学生，偶然情况下成为F91的机师。他拥有天才的机师素质和MS适应性，还有常人不能及的坚韧意志。



前作机体依然保留

在增加了4部新作品后，前作登场的机体也依然会保留。不过官方目前并未透露究竟会保留哪些机体。最令人在意的应该是武者系列了，他们究竟会不会也在新作中出现呢？

于前作中登场的可使用机体		
高达	高达Mk－Ⅱ	Z高达
ZZ高达	神高达	飞翼高达零式
Turn A高达	夏亚专用扎古	夏亚专用勇士
百式	吉欧	卡碧尼
卡碧尼Mk－Ⅱ	尊者高达	艾匹昂高达
武者高达	武者高达Mk－Ⅱ	

©创通・サンライズ ©创通・サンライズ・每日放送

《机动战士高达SEED DESTINY》参战决定！

拥有极高人气的《机动战士高达 SEED DESTINY》也加入了《高达无双 2》的阵营中！而且加入的全是后继机，看来这回 NBGI 是铁了心要创造百万销量奇迹了！

更加华丽的SP攻击

《高达无双》里的 SP 攻击就是我们常说的无双技。这些招式多来自于原作，例如神高达的石破天惊拳、倒 A 高达的月光蝶。前作的 SP 攻击已经有很好的表现，本作则会对其进行进一步的强化，务求做到真正必杀的效果。

倒 A 高达

前作中表现平平的月光蝶，这回看起来要夸张得多。这才称得上是能将一切砂质化的究极武器啊！



神高达

这回神高达多了分身杀法，分身成两台机体，射出强力的能量波！而爆裂神威指等东方不败流派的绝招也依然健在。



飞翼高达零式

前作中最强的 SP 攻击——大型光束步枪拥有一击摧毁一个据点的实力。本作看起来依然生猛，不愧是能一击消灭殖民卫星的强力武器。





强袭自由高达 ZGMF-X20A

ストライクフリーダムガンダム

自由高达的后继机，凭借搭载的新型引擎，性能远超自由高达，可利用龙骑系统进行全方位攻击。





机师：大和吉良
キラ・ヤマト

《机动战士高达 SEED》的主角，身为调整者，拥有强大的战斗力，其实力在原作中已被神化。



无限正义高达 ZGMF-X19A

インフィニットジャスティスガンダム

与攻击自由高达同时开发的 MS，主要武器以近身战为主要用途，在格斗战中异常强悍。在游戏中想必极其厉害。



机师：阿斯兰·萨拉
アスラン・ザラ

煌的童年好友，曾经因为彼此立场不同而展开战斗，后来已经和解。同样有着极其强大的实力。





命运高达 ZGMF-X42S

デスティニーガンダム

以万能机为开发代号的强力机体，其名字有着多重含义。在操作上根据飞鸟真进行了系统调整，使其能够发挥出机体的最大潜能。





机师：飞鸟真
シン・アスカ

调整者国家 P.L.A.N.T 的王牌机师，《机动战士高达 SEED DESTINY》的主角，与基拉曾经拔刀相向。



编辑观点

前作尽管令"无双众"眼前一亮，不过在"高达迷"中评价不高。过于简短的故事模式以及重复性过高的原创模式也不讨人喜欢，值得玩家反复钻研的要素也过少了。目前我们已经看得出来，游戏已经颇具高达游戏的感觉，那种"一群披着高达皮的武将在打斗"的感觉已经少了很多。如果能够在故事模式和收集要素上再下点工夫，相信本作还是很有"钱"途的。

前作UCG评分回顾 | 游戏名 高达无双 | 机种 PS3 | 评分 25

文 丁丁
美编 心の永恒



龙珠Z 无限世界

龙珠Z 无限世界	NBGI	格斗
PS2	DRAGON BALL Z INFINITE WORLD	日版
	预定2008年11月4日　1～2人	售价未定
	无对应周边	对应玩家年龄：未定

《龙珠》是一款诞生于80年代却在至今的20多年间吸引了无数少年的传奇漫画。相信正在看这本杂志的你也对它的故事记忆犹新。一直以来《龙珠》的故事被很多游戏以各式各样的方式呈现出来。但NBGI的这款新作可能将是最能让FANS感动和满意的一作。不相信？那就接着往下看吧！

让龙珠迷感动的超全剧情

对于《龙珠》的动画FANS来说，这款游戏中包含了《龙珠Z》全部的剧情和大部分的《龙珠GT》剧情，可以说是让你用游戏的方式来完整地重温了一次剧情故事。如果你想通过这款游戏来了解《龙珠Z》以及《龙珠GT》的世界，这款游戏同样不会让你失望。很少有游戏可以包括如此完整的动画剧情。

游戏中的主要模式被称为"神龙任务"，尽管《龙珠Z 无限世界》从核心来说仍然是对战游戏，但是它会包括很多让玩家以动作冒险的迷你游戏方式体验《龙珠》故事的任务。据称总任务数超过130个哦，制作人更表示取决于玩家的玩法，完成游戏的时间大约在15～20小时左右，可以让玩家过足剧情瘾，再次燃起斗志和强大的敌人们一一过招吧！



▲任务模式中你将在大地图上逐步推进悟空的冒险旅程，事件和挑战都会有不同的图标表示，琪琪会在一旁向你介绍任务的详细信息。

孙悟空



动画的主角，尽管在地球长大却流着赛亚星人的血液，是有着强大战斗力的传奇战士，在数次的灾难中保护了地球。在孩童时期他还长有猴子一样的尾巴。





◀▲在重力相当于地球10倍的界王星上，玩家们可以再次体验到悟空抓大猩猩巴布鲁斯的搞笑情节，要知道这只猩猩可是比香蕉还滑，没点真功夫还真不好抓呀。

©バードスタジオ/集英社・东映アニメーション ©2008 NBGI

体验PS2版《龙珠Z》游戏的最终形态！

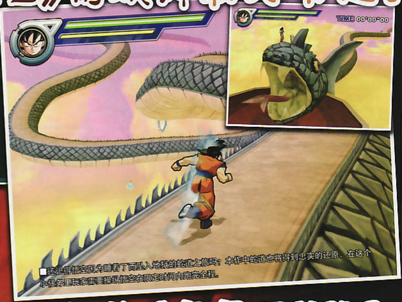
短笛



继承了魔王父亲血液的那美克星人。曾与悟空有数次的交手，最后却和悟空等人化敌为友。在沙鲁游戏中短笛终于抛弃了恶的一面，和神合体成为了超级那美克星人。



▲游戏中的任务种类非常丰富，有些剧情你需要在限定时间内完成，而有的任务则会对你的攻击方式做出限制，如只能用冲击波来打败对手之类。



■还记得悟空因为睡着了而坠入地狱的蛇道之旅吗？本作中蛇道也将得到忠实的还原，在这个小任务里玩家需要操纵悟空在限定时间内跑完全程。

超过四十名龙珠角色强势登场



▲变身成了超级赛亚人的悟空，游戏对于动画效果的还原度很高。

包含《龙珠Z》以及《龙珠GT》和一些剧场版出场的众多角色都会在这款游戏里成为玩家的可选角色。用卡通渲染的3D角色不仅将再现了动画中形象，还会演绎动画原作中的经典场面。

本作融合了"《龙珠Z》系列"和"《龙珠Z真武道会》系列"的战斗系统，不仅有着超高速的战斗节奏，而且操作也变得更加人性化。游戏中的战斗区域是限定的，除了正常的对战之外，游戏中使用特殊技时将会有电影化的视角，让战斗看起来魄力十足。游戏的操作感相当扎实，打击感也很到位。

■以主视点表现的天津饭气功炮发动画面很有代入感。



还可以自创人物

值得一提的是，游戏中玩家还可以使用和《龙珠Z 真武道会2》类似的胶囊系统自己创建角色，用在战斗中获得的奖金，你可以为角色购买各种特别技能。根据制作人介绍，本作中将会包括一个为初学者准备的训练模式，还会有一个隐藏模式等待玩家们解开。



■战斗中会适时地插入动画中特有的角色特写，让玩家获得像看动画一样的观感。



■根据按键提示来完成一些剧情中特有的打斗动作，效果非常华丽

编辑观点

这款即将上市的《龙珠》游戏最吸引人的地方就是它把两个游戏系列进行了结合。从本次东京游戏展上出展的情况看来，画面绝对可以算得上是PS2平台的同类题材里最强的，如果你喜欢动画的原作这是你不该错过的一款游戏。

贝吉塔



自尊心超强的赛亚人王子。他有着冷酷的个性和可怕的实力，不断寻找更强的对手，把自己锻炼成最强的战士是他的目标。

偶像大师SP	NBGI	模拟育成
PSP THE iDOLM@STER SP		日版
预定2009年1月22日	1～3人	4800日元
分为3个版本		

文 纱迦
美编 anubis

细心的玩家应该已经从信息栏里看到了新情报：游戏人数变为了1～3人。没错！本回前线的重点内容就是多人游戏部分。PSP版的多人游戏部分和街机版、X360版都不一样，可谓另辟蹊径，那么到底有什么区别呢？请大家往下看吧！



体贴入微的新设定



关心此作的人应该都知道，NBGI把原来游戏中的9名偶像拆成3组进行贩卖，虽说UMD的容量的确有限，不过这种搞法的确让FANS的钱包“很受伤”。不过现在已经确认，通过事务所模式，玩家可以使用其他版本收录的偶像，也就是说就算只买一个版本也可以看到所有偶像的演出画面。而且在事务所模式中可以使用不同版本中的培育进度，换句话说买3个版本也不会吃亏。（汗）

此外，以前系列中如果拿到同样的服饰不会有任何效果，现在则可以把这些东西送给其他玩家，这真是个好主意。而官方声称本作最强最新的系统——“约定”还未正式公开，目前只知道和PSP的休眠模式有关，难道是让偶像们关机修炼？





多人专用的事务所模式

利用PSP的Ad-Hoc功能，游戏提供了供玩家之间相互交流的事务所模式。通过此模式，可以跨越不同版本的障碍，进行互相交流、道具交换、试演会对战等活动。

偶像交流



在事务所的办公室里，可以让自己负责的偶像做出各种各样的动作，这些动作会通过无线联机功能传送到其他玩家的主机上，当然还有语音。这样就实现了与其他玩家的偶像交流的过程。偶像的动作多种多样，除了高兴、伤心这些共通的动作，每个偶像的招牌动作也会保留。

会场特报

本次TGS，再次让人见识了“《偶像大师》迷”的狂热。10月11日本作举办了新曲发表的活动，春香、千早和亚美的声优现场演唱了新曲《ColorfulDays》，这首节奏明快的歌曲将被收录到PSP版之中。活动中，星井美希以及两名PSP版新增角色的声优也来到现场，并演唱了另一首新曲《オーバーマスター》，给FANS带来了巨大的惊喜。会场上还宣布，PSP版的预约特典是全偶像亲笔签名的游戏封皮，一套6张，正张都有图案，正好将12名偶像一网打尽（双海姐妹算一人）。这个预约特典对FANS的吸引力无疑是相当大的，而从本月24号开始，NBGI还会对本作进行为期3个月的推广宣传，届时将有大量好东西推出。

通信对战



事务所模式最重要的功能，自然是和其他玩家来一场通信对战了。聚集在事务所办公室里、隶属于不同玩家的偶像们，可以一起进行一场试演会，每场限定3人。在试演会中取胜，就能获得上电视表演的机会。

和街机版、X360不同的是，事务所内部举行的试演会当然是表演赛性质的，因此输赢并不会影响游戏的进行，也不会关系到偶像的任意数值，玩家可以放松心情来挑战。当然，一个人也能进行表演赛，找几个CPU当对手就行了。

交换名片

在办公室里除了简单的交流外，还可以和其他玩家交换名片。名片上会详细记载各经纪人的培育经历以及负责偶像的基本资料，包括FANS数量、试演会胜率等等。遇到不熟悉的玩家时，可以通过名片来了解对方的实力。

©2003-2008 NBGI PROJECT IM@S

風のクロノア door to phantomile



风之克罗诺亚 通往幻梦界之间	NBGI	平台动作
Wii 镘のクロノア door to phantomile		日版
预定2008年12月4日	1－4人	4800日元
对应周边未定		

十年前于PS上诞生的《风之克罗诺亚》曾经被无数玩家喜爱过。主人公克罗诺亚那双长长的耳朵当时倾倒了不少人，利用敌人来进行跳跃的设定也很有新意。现在系列的第一作即将于Wii上复刻登场，不仅画面更加美丽，动作场面也变得更加有趣。此外，Wii版独有的全新要素也必不可少，玩过或没玩过的人都不应该错过哦！

文 纱迦　美编 anubis

STORY

在幻梦界里，只要一醒来就会忘记曾经做过的梦。有一天，风之村布利加尔（ブリーガル）的居民克罗诺亚从恶梦中惊醒，不知为何他对梦的内容记得非常清楚。就在他琢磨究竟是怎么回事儿的时候，梦里的情景突然发生在身边，飞空艇坠落到钟之丘（钟の丘）上面了。突然间感到不安的克罗诺亚，叫上圆环精灵休波一起前往山丘……

美丽的幻想世界

Wii版的冒险舞台和PS版一样，游戏的玩法也依然是2D横版卷轴的方式来进行，不过关卡毫无疑问地比过去漂亮了很多。目前已经公开了两个关卡，老玩家一定看了很感动。



▲这一关的舞台是木之村弗克洛克（フォークロック），这里已经断水了。克罗诺亚要穿越巨大瀑布和蘑菇群，把水引回木之村。



◀这是游戏的第一关，克罗诺亚要从村子出发，前往钟之丘。一路上会经过挖掘场等场景，而最后要和小丑展开BOSS战。

试玩感受

TGS上试玩之后的最大感受就是：没有区别。和当年的PS版比起来，本作玩起来真的没有什么不同，尽管换成了Wii的手柄，但依然体会不到太多不同，除了显而易见的画面进步。不过从一开始就能看出来，游戏增加了很多收集要素。如果你没有体会过当年风之少年的辉煌，那么本作还是值得期待的。



克罗诺亚
被称为风之少年的他是系列的主人公，蓝色的帽子和长长的耳朵是其象征。

小丑
暗之帝王加迪乌斯（ガディウス）的忠实手下，他会不断阻挠克罗诺亚，不过经常出丑。

修波
和克罗诺亚一起长大的好友。正是因为呆在圆环里的他，克罗诺亚才能使用风的力量。

Wii版 操作先体验！

简洁的操作是游戏的特征，摆到Wii上也不例外，只要用3个键就可以灵活地操作克罗诺亚了，下面就让我们来体验一下克罗诺亚的几个招牌动作。

发射风球



◀只要按1键，就可以发射风球。风球击中敌人后，敌人会被拉到克罗诺亚身边。



丢出敌人



▲敌人被拉过来后，按1键可以扔出敌人。扔出去的敌人如果击中敌人，就能将其打倒，这也是克罗诺亚的主要攻击方式。

二段跳



▲捉住敌人后按2键，就可以把敌人当成垫脚石进行跳跃，等于是二段跳。这样克罗诺亚就能跳到更高的地方，这可是他的招牌技。

滑翔



▲在空中按住2键，就可以在空中飘啊飘，克罗诺亚的两只大耳朵貌似有增加浮力的作用，真是可爱到家了。

前作UCG评分回顾　游戏名 风之克罗诺亚2 望着被遗忘的世界　机种 PS2　评分 23

©1997 2008 NBGI



SQUARE ENIX 把你的幻想留下

文&摄影 多边形 美编 一刀 插画 阳光成员 小月生子



■陆行鸟现在可真是SE最大牌的明星之一，看到旁边的开放拍照时间表了吗，想要和它合影你就得到准点来排队。

史克威尔·艾尼克斯大概是这个星球上最牛叉的游戏公司(没有之一)，他旗下的几款作品是业界少数的几个可以决定主机平台走势的游戏，相信大家对E3上那惊人的一“拍”还记忆犹新，而出类拔萃的游戏制作实力又决定了他的产品必将大卖热卖，所以SE尽可摆出一付“爱玩不玩”的姿态来迎接每一位前来展台惠顾的玩家和媒体。

SE今年把重头放在了他传统的“Closed Mega Theater”——也就是俗称“小黑屋”的封闭剧场里，长达三十多分钟的影像里包括了有《最终幻想XIII》(PS3)、《最终幻想Agito XIII》(PSP)、《最终幻想 Versus XIII》(PS3)、《王国之心 358/2天》(NDS)、《王国之心 Coded》(手机)、《王国之心 沉睡初诞》(PSP)、《异说 最终幻想》(PSP)、《最终幻想VII 再临之子 完全版》(BD)和《寄生前夜 第三个生日》(PSP)等九款首次公开的作品，令观众大呼过瘾。只不过场内苛刻到近乎不近情理的防止偷拍的方式让人有受到侮辱的感觉(你能接受当你在看电影的时候旁边有工作人员蹲在你身边盯着你的手吗？)，颇为不快。



■这算是SE展台最冷清的试玩区了吧……



■没有家用机游戏出展的SE展台背面就是这三大掌机游戏的试玩区，别看三款游戏在同一间屋子，想要玩齐这三款游戏你就得排3次队。



■这就是著名的SE小黑屋了，神秘的黑色外观让人更想知道里面放映的到底是什么。



■靠近通道的展台正面基本是低龄向或手机游戏，这也是正应了和田洋一改变战略思想的路子。

倨傲的帝王，华丽的阵容，怨念的小黑屋



■《女神侧身像 负罪者》试玩区门前的大屏幕不断播放着SE次世代作品的影像，倒显得有些喧宾夺主。

在试玩方面，除了《异说 最终幻想》和《王国之心》的两款作品依然是排起长龙外，《女神侧身像 负罪者》的试玩队伍也是几乎水泄不通，不过除此之外，其他的试玩都是一些不太受人关注的游戏，所以使得SE的展台人气聚集比例有些失衡。而号称即将在明年春开卖的《勇者斗恶龙IX》除了播放了一段新影像之外，并没有提供试玩，颇令人失望。不过比较有趣的是，由于SE和微软的展台就紧挨着，所以SE把旗下两款目前属于X360的作品《最后的神迹》和《星之海洋4》的试玩“送”到了微软那边，并用醒目的告示牌告诉玩家：“想玩《LR》和《SO4》，去隔壁吧！”



■有些岁数的玩家一定对这部动画不会陌生吧。



■对陆行鸟感兴趣的玩家可不单单是小朋友，就连许多大人都驻足欣赏起来。



■请到对面微软的展台前试玩《最后的神迹》和《星之海洋4》。


■游戏尚未发售，《女神侧身像 负罪者》的周边已经蠢蠢欲动。



■《异说 最终幻想》的这一票出场角色堪称华丽。

强作集合 风光无限
Square Enix参展游戏综述

SE对于大作情报的吝啬已经不是一件新鲜事了，用一句话来形容SE在各大展会上的作风，就是：每次都把嚼过的饼加点新东西，再吐给玩家嚼一遍。别看SE的展出游戏名单列了长长一串，“《最终幻想XIII》系列”、“《王国之心》系列”《寄生前夜 第三个生日》全部被搬进了小黑屋后，剩下在TGS上能撑台面的就只有以《异说 最终幻想》为首的一批掌机游戏了。

当然，这对于单纯想要玩到新游戏的玩家来说并不是什么大问题：《超时空之钥》、《女神侧身像 负罪者》、《异说 最终幻想》、“《王国之心》系列”、《星之海洋 最后的希望》……这些华丽的名字每一个都有大量拥护者，在未来的一年内，我们可以玩的游戏还会有很多很多。

Square Enix出展新作列表

超时空之钥	NDS
陆行鸟与魔法画册 魔女与少女与5勇者	NDS
女神侧身像 负罪者	NDS
企鹅家族的热闹狂欢节	NDS
史努比DS 相会史努比和伙伴们	NDS
王国之心 沉睡初诞	NDS
王国之心 358/2天	NDS
席德与陆行鸟的不可思议迷宫 忘却时间的迷宫+	NDS
勇者斗恶龙 IX	NDS
最终幻想水晶编年史 时之回声	NDS、Wii
最终幻想 VersusXIII	PS3
寄生前夜 第三个生日	PSP
异说 最终幻想	PSP
最终幻想 AgitoXIII	PSP
星之海洋4 最后的希望	X360
最终幻想XIII	X360、PS3
最后的神迹	X360、PS3

最期待游戏：“《最终幻想XIII》系列”
最让人惊喜游戏：《寄生前夜 第三个生日》

PSP 最终幻想 Agito XIII

原名 Final Fantasy Agito XIII　类型 角色扮演　预定2009年内

三款《FF X Ⅲ》作品中透露情报最多的就要数这款掌机平台的游戏了，因为游戏之前除了几张CG截图之外几乎没有任何相关的消息公布，本作也是惟一放出战斗画面的《FF X Ⅲ》。


▲学园广场的全景，这栋建筑看起来还是很豪华的。

新的CG片段和之前公布的光鲜亮丽的画面风格大相径庭，阴沉压抑的黑色调让人误以为是别的什么游戏。视点在云层上空不断移动，下方的地面上标示着“朱雀”、“青龙”等字样，似乎游戏中的世界被划分为了几个势力。最后视点停留在几个披着黑色斗篷的战士身上，他们的装扮与“《王国之心》系列”中的XⅢ机关非常类似。他们手中的武器似乎代表着他们不同的职业，目前只有3个人手中持有武器，而这三个人也是接下来实际战斗视频中出现的三位主角。


▲银色短发的少年手中的卡片是什么？本作和卡片会有什么样的联系？

与许多人之前猜测的本作是卡片游戏不同，战斗中玩家可以像动作角色扮演游戏一样控制人物在画面中移动，而攻击等指令则是通过选画面右下方的指令来完成的，听起来是不是像极了《王国之心》？也许那些黑衣人不只是装扮上和《王国之心》撞车而已那么简单哦，游戏的发售日离现在还有很远，留给我们猜想的空间还有很多很多，说不定真相大白之时就会给我们带来更多的惊喜。 ［文：火云］

NDS 陆行鸟与魔法画册 魔女与少女与5勇者

原名 チョコボと魔法の絵本 魔女と少女と5人の勇者　类型 动作冒险　预定2008年12月11日

作为一个知名吉祥物，陆行鸟确实已经深入了玩家的心中，以它为主角的游戏也出了不少，本作就是其中比较典型的一款。游戏中玩家要进入绘本的世界中将扭曲的故事纠正过来，从而让世界恢复到正常的状态，而战斗的方式则是通过轻松的迷你游戏进行，相信玩过前作的人一定都很期待本作的到来吧！

丰富多彩的迷你游戏



▲这是一个根据黑影找出正确的职业的迷你游戏，看上去简单，玩起来其实有一定的难度哦。

《陆行鸟与魔法画册》的第一作就有很多有趣的迷你游戏，并受到了许多玩家的好评，本作中自然不会丢下这个传统，目前，游戏中共计有40种以上的迷你游戏，有陆行鸟顶球、在两堵墙壁间向上攀爬、泡泡龙等等，而游戏的类型和主题也是各不相同，相信这些有趣的小游戏一定会让本作更加轻松好玩。

通信对战

虽然本作和《席德与陆行鸟的不可思议迷宫 忘却时间的迷宫+》都是关于陆行鸟的故事，不过这次两款游戏居然可以被联系在一起，倒确实让我们惊讶。当然了，联系这两款游戏的不是剧情，而是卡片游戏。

本作中加入了和《席德与陆行鸟的不可思议迷宫 忘却时间的迷宫+》之间的卡片通信对战系统，玩家可以和朋友在两个不同的游戏中一较高低，这种设定还真是让人跃跃欲试呢。

［文：玛娜］


▲向《席德与陆行鸟的不可思议迷宫 忘却时间的迷宫+》里的朋友问声好吧。

NDS 席德与陆行鸟的不可思议迷宫 忘却时间的迷宫+

原名 シドとチョコボの不思議なダンジョン 時忘れの迷宮+　类型 角色扮演　预定2008年10月30日发售

Wii上的《陆行鸟的不可思议迷宫 忘却时间的迷宫》移到NDS上之后，游戏新加入了什么要素无疑是玩家们最为关心的地方，从目前公布的消息来看，除了增加了一些陆行鸟的职业和以席德的视角进行冒险的部分之外，官方还公布了一些全新的要素和内容，现在就来让我们看看它们都是什么吧。

卡片战的强化



▲游戏中的卡片游戏得到了大幅强化，追加了很多全新的要素。

Wii版的原作中就有利用画有召唤兽的卡片进行战斗的系统，这个系统在NDS版中也被保留了下来并有所强化，在游戏中的地位变得更加重要。

游戏开始后玩家要各抽3枚卡片开始对战，对战的基本规则就是让对方的体力值变成0，非常容易上手。本作将增加一些Wii版中没有的新卡片，而且还可以和《陆行鸟与魔法画册 魔女与少女与5勇者》通信对战。

席德大冒险公开



和《风来的西林》在Wii上推出的最新作一样，本作也对不可思议迷宫的系统做了一些改变，当玩家选择使用席德开始新游戏后，可以选择“普通”和“困难”两种难度。如果选择普通难度的话，在迷宫中死去便不会遗失任何道具，若是选择困难难度的话，在迷宫中死去则所有拿到的道具都会消失，玩家可以根据自己的能力和喜好自由选择游戏的难度。

［文：玛娜］

多机种

最终幻想 XIII

原名 Final Fantasy XIII 类型 角色扮演 预定2009年内

对应机种为 PS3、X360

今年的 TGS 会场 SE 依然坚持贯彻了自己的"优良传统"——想看我们的最新影像？对不起，请排队拿号并按时来小黑屋中观看，但前提是你要在会场开门后的半个小时之内在数以千记的排队者中拿到数量并不算多的小纸片。虽说 SE 展台公开放映的大屏幕上也有《FF XIII》的新影像，但是那只是经过重新剪辑的老影像片段，想要目睹新的影像，还是得去小黑屋一游。

新的 CG 中出现了一个宛如梦境的大自然场景，视点跟随着天空中掠过



■华丽的飞空艇让人惊叹。

五彩斑斓的鸟儿慢慢地将具有浓郁热带雨林特色的森林展现在眼前，大群类似蜥蜴般的远古生物沿着河边缓缓迁徙，而观察着这美丽景象的就是之前公布的梳着橙色辫子的女性。接下来的影像就进入了一个小小的高潮，快速切换了几个场景之后一群飞空艇出现在天空，其中一艘的艇身超长的飞空艇成为了焦点，这艘艇的精细程度让人惊讶，艇身上的装饰和条纹只能用奢华来形容。视点拉进后我们能够清楚地看到艇身的细节，各种装置和活动的部件都在有条不紊地运转，当飞空艇飞过头顶占据整个屏幕的时候，纯粹的机械装置填满了画面。从这个气势来看，只有掌握了该世界中顶级技术力的势力才能生产出的这样装置。

接下来便进入了两个召唤兽的 Showtime，塞壬弹着竖琴从碧波中升起，巴哈姆特依旧喷发着地狱般的火焰。召唤兽无疑在本作中占据着重要的地位，和之前公布的主人公站在波涛汹涌的背景前联系起来，也许这两个代表性的召唤兽还会和剧情有密切的关系。游戏中的中心城市也在新的影像中登场亮相，保护着城市安全的巨大蓝色水晶组成的机器正在遭受攻击，水晶装置放射的保护层因为受到攻击而摇摇欲坠。就在这千钧一发之际我们的主人公终于登场，这场危机正在等待着她来化解。



▲在斯诺和闪电的对话中提到了叫做"塞拉（セラ）"的人，根据目前已知的情报，这可能是绑着两个辫子的橙发少女的名字。

被一群士兵簇拥着从城堡中走出的女王样的新角色带来了影像中最大的悬念，虽然从身分上来看她似乎是拥有很大权利的重量级人物，但是她的脸上却带着淡淡的哀伤，这其中一定隐藏着精彩的故事。影像在橙色辫子女性和金色短发男性角色在一起散步中结束，最后 2009 的字样告诉我们游戏(只是可能) 会在明年与我们见面。虽然本次的影像依然无比震撼，游戏过场画面的精细程度达到了次世代的最高水准，但是依然没有任何与战斗有关的画面还是让人感到些许遗憾，看来只能等到明年《FF Ⅶ ACC》发售了。

另外，在女主角闪电的名字公布这么久之后，本作中出现率极高的金发头巾男性 (疑似男主角) 的姓名也终于公开了，他的名字叫做斯诺(snow)，其含义是自然界中的雪，不过这个听起来很温柔的名字似乎和大叔的外形有些不太相衬呢。

［文：火云］

PS3

最终幻想 Versus XIII

原名 Final Fantasy Versus XIII 类型 角色扮演 发售日未定



■在这次的相见之后，再次见面便是两人的兵刃相对。

如果说《FF X Ⅲ》的视频还是让人看得一头雾水摸不清各个人物之间的关系的话，那么这次《FFV X Ⅲ》的视频就算厚道的多了，起码让我们了解到了男女主人公之间为什么会对立的原因，哪怕只是稍微触及到了那么一点点……

影像中增加了男主角走出舞会见到正在看画的女主角时两人的对话，对话中也透露了两个人的名字，男主角叫做诺克迪斯，简称诺克特 (拉丁语中夜晚的意思)，而女主角则叫做史黛拉 (拉丁语里星星的意思)。

影像的开始部分依然是剪辑过去公布的影像片段，背景声音是收音机发出的冷战刚刚结束的广播，本作的故事就是在这样的世界中发生的。基于现实的豪华轿车高速奔驰在没有人烟的公路上，诺克特摆着冷酷的表情。在零星的声音中我们还可以听到几个从未出现过的名字，估计是游戏中的地名。接下来就是之前刚公布的大厅的场景，诺克特穿着华丽的正装走上台阶，从衣服和皮鞋的特写镜头可以看出游戏对服装的刻画极其精细，不愧是和时尚品牌合作的结果。此时盯着墙上挂画出神的史黛拉发现了他，接下来他们的对话透露出了关于"光"的情报。故事的发展也会围绕着这张挂画和光来发展，据说看到了"死之国"的光就会赋予"力量"，而被赋予了能力的人也将承担起一定的职责。史黛拉应该就是被赋予了能力的人，而她身上的光与诺克特身上的似乎是对立的。

二人分手的时候史黛拉说道："我觉得今天会得到光的恩惠，觉得能见到你，如果可能的话下次来テネブエラ吧，我做你的导游。"

"我会考虑的！"依然是冷酷的表情。

当史黛拉离开后房间后，上方传来神秘的声音问道："你是谁？"

"这是我的台词！"诺克特回答道，末了还没忘记耍酷装帅。

从影像后期两人见面然后奔向彼此准备相拥，但是二人的身上发出的两种颜色的光之后却开始战斗起来，二人之间的纠葛将成为故事的主线，看来爱情也将在游戏占据比较重要的地位，届时又要使玩家们泪流满面了。

［文：火云］



■影像仍由早期公布的诺克特乘车影像作为开始。

PSP

寄生前夜 第三个生日

原名 Parasite Eve : The 3rd Birthday 类型 动作角色扮演 预定2009年发售

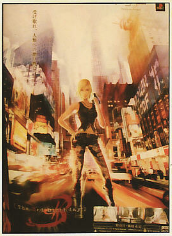
1998 年，美国纽约发生了第一起因线粒体引起的人体自燃事件，2000 年，内华达洲人造线粒体事件爆发。

《寄生前夜 第三个生日》的影像由此开始，在回顾了之前两作游戏中的精彩画面后，2008 年的阿娅终于出现了，画面转到了一个飘着大雪的城市角落，阿娅一手握枪坐在那里，因为疲累而不停地喘着粗气，身上的伤痕和血渍似乎在诉说着她刚刚经历了多么可怕的生死搏斗。突然，附近的空间扭曲了，阿娅站起来，完全没有留下岁月痕迹的脸上露出了坚毅的神色，她抓紧手枪，向着扭曲的空间走了过去……

之后，画面突然变黑 ，出现了本作中的一些精彩场面，让人无限怀念的第一作的标志性钢琴曲也随之响起。在这段不连贯的影像中，我们可以看到本次事件的部分关键人物，其中一名是一个红色短发的男人，阿娅对他似乎非常敌视，另一名则是穿着白色西装的金发男子。

很快，画面又切回到大雪中，从之前看到的扭曲空间中突然钻出了一只巨大的怪兽，它挥动触手向阿娅击去，这时，镜头突然换成了阿娅的眼睛特写，想必是线粒体将要发挥它的力量了，而影像到此也宣告结束。

目前虽然还没有公布出本作的详细情报，不过游戏似乎会围绕着时空做一些文章，游戏中所要面对的敌人是从扭曲的空间中来到城市里的怪物，而为了对抗这些怪物，阿娅也要使用一些能够操纵时空的系统来进行战斗，从本次影像中公布的怪物出场方式似乎已经证明了这条情报的正确性。



▲影像中的阿娅穿着的服装和这张海报完全一样，看来这套衣服就是游戏中的主要装备了。另外不知道大家有没有注意到，海报右上方又拿自由女神像开涮了一回。

《寄生前夜 2》中，缺少了科幻小说家濑名秀明原作的游戏剧本就曾让人失望，本作中更是加入了变数颇多的时空概念，真是不知道这一次的剧情是否能让玩家满意，不过我们也惟有抱着期待的心情等待下去了。

［文：玛娜］

文 九兵卫 美编 anubis

不管怎么说，《星之海洋 4》都是 tri-Ace 近年来投入最大的一款游戏，从目前公布的情报来看，说本作是目前次世代画面最强的日式角色扮演游戏也绝不为过，这次公布即时战斗系统非常引人注目，新人物来自前作中曾经出现的星球，相信也让系列的老玩家深为感动，等什么呢，让我们来彻底地了解一下吧。



STAR OCEAN THE LAST HOPE

星之海洋4 最后的希望	Square Enix	角色扮演
X360 Star Ocean 4 the last hope		日版
预定2009年春季发售	1人	价格未定
无对应周边		

向着那浩瀚的星海 去寻找最后的希望！

STORY





公元 2064 年，与世界共和国联邦对立的各个国家之间的情报战日趋激化，混乱中误射的大规模杀伤武器给地球带来了第三次世界战争。虽然交战的双方两败俱伤后最终签订了停战协定，但地球的环境被破坏的事实却已无法挽回，失去了昔日赖以生存家园的人类只有将希望寄托于尚未开发的宇宙。

公元 2087 年，宇宙历元年。人类经过多次的实验终于首次实现了空间穿梭，作为第一批宇宙开拓队成员，我们的主角艾基和从小青梅竹马的蕾米一起踏上了太空飞船，共同向着那浩渺的星之海洋出发——

费兹・西法・贝雷斯





沉着冷静的费兹在战斗时会让人觉得非常可靠。

18 岁的费兹居住在艾尔塔行星，是星际调查团的成员。虽然年纪轻轻，但他却熟练掌握了纹章术的使用方法，还自己设计了一艘用于探索宇宙的小型飞艇。此外，善于思考和学习的费兹也十分注重礼仪，即使是面对自己的敌人，他也会留有一份敬意。

男女主角



▶尽管并不是什么大英雄，但为人充满正义感的艾基总是在别人需要帮助的时候第一个挺身而出。



◀和艾基一起在宇宙开拓队里工作的蕾米平时一般只负责飞船的驾驶和维护工作，关键时也会给艾基出点主意。

©SQUARE ENIX CO.,LTD.All Rights Reserved.Developed by tri-Ace Inc.

全新的战斗要素



视野范围



敌人的视野范围是本作战斗部分的一个关键要素。通过“跳跃”与“跃步”这两种动作，我们可以随时调整自己在战场上的位置。处于敌人的视野之内，玩家将会别敌人锁定，只有离开了它们的视野我们才能解除锁定，这样便可以迂回到敌人的背面发动攻击。熟练地用这两种动作进行回避与反击，玩家能实现更流畅的攻防转换。

◀通过跃步来逃离敌人的视野，这时敌人的头上会出现“！？”标识。

▲成功离开敌人的视野范围，画面上就会出现慢放的镜头，每个角色的慢放镜头都是不一样的。

实时战斗系统

这次的新作采用了实时的战斗系统，在战斗中若与敌人相距较远就会很难命中，而近距离的攻击则不但能轻松实现连击，还会附带一些特殊效果，所以把握好与敌人的位置关系就变得非常重要。另外，“跳跃”和“跃步”的加入也使得游戏中的战斗充满了动作要素，玩家只要使用一个按键就能发动威力巨大的必杀技与魔法。



■莉姆尔在生活中是一个需要人照顾的小妹妹一样的角色。

莉姆尔·雷姆莉·法伊



15岁的莉姆尔很小的时候就失去了双亲，自己独自生活在雷姆利库行星的。天赋加上不断的努力让莉姆尔学到了很多高超的纹章术，尤其在召唤魔法方面她更是颇有心得。由于某件突如其来事件的影响，一向活泼开朗的莉姆尔偶尔也变得有些自我封闭。



▲游戏画面的左上方会以“SHORT”和“LONG”来表示距离敌人的远近。



▲除了用来逃离敌人的视野，在战斗时也可以利用跳跃来发动有利攻击。



试玩感受

从试玩的情况来看游戏差不多已经制作完毕，这次试玩提供的应该就是接近最终成品的版本，每次开始试玩前Showgirl都要提取一个记录，试玩就是从这个记录点开始的。在限定的15分钟试玩时间内，你能打多远就打多远，没有任何限制，走出迷宫之后来到一片白雪皑皑的场景发生剧情，大多数人在15分钟的时间内都是在这里结束的。游戏的画面就和之前图片公布的一样出色，特别是在剧情演出时人物的建模非常精细，战斗时的光影效果也异常华丽，发动特技时的演出效果也不错。

游戏的系统方面基本延续了3代，从敌人身后接近进入战斗会进入限制模式，被敌人从背后追上则会陷入困境。战斗时可以随时切换控制的人员，试玩提供的四人两位是近程攻击，一位是远程攻击，另一个是魔法师，战斗的手感不错，近战武器显然更加爽快一些，普通攻击接必杀技能够轻松实现比较高的连击数。如果在战斗中打出比较高的连击或完成特定的条件还可以在战斗结束后获得更多的战斗奖励。游戏的战斗收集依然恐怖，最多一次战斗拿到了六个战斗收集，但是战斗结束调出菜单却发现连1%都不到，每一个大项中都有近150个收集，一共大概有500余种战斗收集等着玩家去挑战。

总的来说本作依然保持了3A的高水准，但是迷宫中人物跑动的速度比较快，转向有些过于灵敏，通过较窄的通道路段调整视点时会出现迷失方向的情况，需要适应一段时间。

前作UCG评分回顾 | 游戏名 星之海洋3 导演剪辑版 | 机种 PS2 | 评分 27




▲瓦格拉姆苍老的面孔下掩藏着不可告人的阴谋。

瓦格拉姆 Wagram

声优 森山周一郎

谜一般的魔导士，隶属于绑架了伊莉娜的神秘组织，真实年龄不明。从他对伊艾加发号施令这一点来看，其在组织中一定身居要职。目前还没有人知道这个叫做瓦格拉姆的家伙到底对神迹有何企图。



伊艾加 Jager

声优 藤本孝弘

和瓦格拉姆属于同一个组织，是指令执行部队的队长。体格强韧且力大无穷的伊艾加最擅长使用的是重型武器。在战场上因为有着宁死也不屈服的精神而令人生畏。此外，他还能操纵名为"罗布奥美"的飞行神迹。



▲伊艾加是绑架伊莉娜这一行动的主要实施者。

THE LAST REMNANT™
ラスト レムナント

文 九兵卫 美编 木仙

最后的神迹	Square Enix	角色扮演
多机种 The Last Remnant		日版
预订2008年11月20日发售	1人	售价未定
对应机种为PS3、X360		对应15岁以上玩家

近期Square Enix在FANS的期待中终于公布了《最后的神迹》全球发售日，一直关注本作的玩家在11月20日就可以率先于X360上体验到这款原创角色扮演游戏的魅力了。同时，SE这次也一并公布了游戏中各个角色的3D造型以及城市的场景，从中我们可以看到在"虚幻3"引擎演绎下的次世代画面果然华丽且魄力十足，大家还是赶紧看下面的具体情报吧！

战斗 BATTLE

部队之间的激烈交战



在之前公布的信息中我们就和大家介绍过，《最后的神迹》采用的是小队作战的战斗方式。在最多由5人组成的战斗小队中，我们可以设置1名队长，另外4名成员作为部下，每回合敌我双方按照行动速度快慢的顺序来发动攻击。

◀游戏中的BOSS战也非常紧张刺激。

进入战斗

在战斗之前我们会看到一个以主角为中心的白色光圈，玩家需要和光圈内的敌人进行战斗，此时如果被其他敌人察觉并进入光圈，那么就会形成连锁，这点需要我们在战斗之前格外注意。



■出其不意地发动攻击可以在战斗胜利后获得额外的奖励。

战斗表示



▲从战斗胜利后的画面我们还能够看到武器与装备的性能也能得到提升。

画面正上方士气槽用来表示敌我双方的士气，蓝色槽越长则战斗对我方越有利；左侧的示意图则用于表示我方部队中队员的状态以及战斗指令；玩家可下达的战斗指令可以从画面的右侧的方框中选择；右下角和左下角分别显示敌我双方的HP等具体情报。

小队战斗指令



由于本作的战斗采用的是传统的回合制，玩家不是对角色逐个进行操作，而是给整个小队下达战斗指令，所以策略性更强，也更考验玩家的适应战场变化的能力。此外，除了合理地安排战术，适时给我方成员鼓气以增加士气槽也很重要。

◀集团作战中务必注意不要被敌人围攻。

委托任务 QUEST

在城市的酒馆里有一些需要我们去帮助的人，与他们进行交谈并接受委托就可以去完成一些特定任务。委托人自己偶尔也会以客串的身份加入这些任务。完成委托后我们能得到相应的报酬，有时甚至连委托人也会因此而加入到队伍中来，成为我们的正式同伴。




▲完成了任务之后别忘了回到委托人那里领取报酬。

◀在世界各地寻找遇到困难的人是完成委托任务的关键步骤。

© SQUARE ENIX CO.,LTD.All Rights Reserved./Unreal Engine,Copyright 1998-2008,Inc.All Rights Reserved

工会 GUILD

工会简介

主角拉什在世界各地冒险的时候免不了要和当地的工会打交道，因为那里是我们对战斗部队的成员进行编成的重要场所。在工会中除了可以聘用或者解雇队员，我们还能获得很多与战斗相关的情报与建议。另外，完成的委托任务和工会探险越多，工会中的可雇佣人物也会越多。



▶队员的能力不同，雇佣时所需要花费的金钱也不同。

工会探险

工会探险不需要接受任何人的委托，只要达成相应的探险条件就可以获得各种各样的报酬。这些探险中有的是要讨伐某种怪物，有的是要收集某些素材，还有的则是要求我们在战斗中完成一定次数的指定行动。



◀工会探险所要达成的具体条件我们可以和工会中的服务人员确认。

城市 CITY

凭借次世代平台的强大性能，本作的画面给人的感觉还是比较震撼的。游戏中出现城市都很宏大，各种神迹也魄力十足，尤其在远景的刻画方面更是给人留下了过目不忘的印象。



▲不管站在城市的哪一个角落都可以看到矗立在中央广场的巨剑。

阿斯拉姆 Athlum

这里是游戏最早公布的一个城市，中央广场插着巨大的剑型神迹“瓦雷里娅哈特”，由艾玛率领的四将军也正是驻守在这里。因为有着强大的军事力量作为后盾，所以在平时阿斯拉姆也是一个繁华的商业贸易中心。

梅尔菲娜 Merfina



▼这座花园城市就像它的名字一样充满了浪漫的气息。

放眼望去被森林所覆盖的湿地中，这座四周环绕着瀑布的城市简直可以称得上是一个天然奇观。花园般的街道上空悬浮着的水球就是梅尔菲娜的神迹。这座美丽的城市也诞生出了很多有名的术士，一度被人们传为佳话。

塞拉帕雷斯 Celapaleis

▼建造在空中的城市充满了幻想的色彩。



塞拉帕雷斯的整个城市建造在一柄悬浮在空中的巨剑之上，而这里的神迹则是漂浮在空中像宝石一样的闪光物体“昂巴马里齐”。既然是空中城塞，塞拉帕雷斯当然是非常安全的，同时它也受到了来自阿斯拉姆的保护。

试玩感受

本次展会上，微软为《最后的神迹》准备了一个超过二十台试玩机的试玩区，可谓声势浩大，而玩家也对这款即将在11月20日发售的角色扮演游戏表现出极大的兴趣，是否将在那个时候为游戏买单，就看这次试玩了。不过笔者并没有在现场进行试玩，而是在当晚参加了一个微软的内部试玩会，由游戏制作人上田信之携游戏导演高井浩和游戏艺术总监直良有佑为大家亲自示范并指导。在这个内部试玩会上提供的是游戏的准完全版试玩，上田信之读取了系统中的一个存档后就将手柄交给了笔者，在他的指导下，笔者体验了游戏的地图系统和战斗系统。

地图系统分为大地图和小地图部分，在大地图上的移动方式就是直接选择要去的地方即可，你通过选择不同的城镇或区域来进行游戏，城镇中主要进行情报交换、道具买卖等事务，而冒险区域则相对而言要大一些，在城镇中接到任务后便可来到冒险区域进行任务。而小地图主要是指冒险区域中的，这些地图并不是一开始就全部显示出来，需要你通过不断的探索来打开地图。

战斗系统则比较特别，游戏中的战斗除了剧情固定与BOSS战之外，其他的战斗都可以由玩家自己做主。地图上的怪物都在大地上走来走去，当你靠近他们的时候他们也不会主动攻击，需要玩家按下RT键来打开一个圆形的选择范围将你想与之作战的怪物套在这个圈子里后，再开始与怪物的战斗。紧接着游戏将从小地图切换到战斗画面，在一个固定的范围内进行即时回合制的战斗，玩家对己方的人员进行阵型调整和下达作战指令后，战斗便自动开始进行，但是在战斗进行的过程中，你随时可以进行指令的修改与执行。你需要根据敌人的状态与类型、己方队员的状态与职业、己方队员的特技与属性进行有针对性的战术安排，这样才能在游戏中无往而不利。

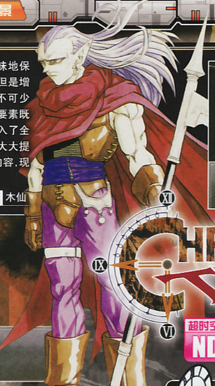
据游戏导演高井浩介绍，本次游戏采用了“虚幻引擎3”作为游戏的主要引擎，所以在画面上表现得还是很不错的，不过在进入小地图的时候，部分场景的贴图因为读盘的原因而有所延迟显示，显得不太协调，相信在正式版中会得到改善。此外，游戏中还邀请了很多欧美人员进行动作捕捉，力图摆脱日本体优那略显夸张与做作的动作。目前游戏已经完成开发，正在进行多语言化的调整（可惜没有中文）与最后的debug阶段，发售日即将到来，游戏值得玩家们期待！



■从左至右分别是：游戏制作人上田信之、游戏导演高井浩、游戏艺术总监直良有佑。

作为一款经典的复刻，原汁原味地保留原作的特色当然很重要，但是增加一些全新的要素也是必不可少的。这次SE公布了3大复刻版追加要素既囊括了隐藏迷宫以及相关章节，还引入了全新的怪物育成部分，让游戏的可玩性大大提高，到底具体有哪些值得我们期待的内容，现在就让我们来看一下吧。

文 九兵卫 美编 木仙





中世纪的加尔迪亚，拥有强大力量的魔王率领着魔族向着人类发起了进攻。回到过去的主角克罗诺一行虽然不清楚魔王的真正目的，但是他还是决定帮助这里的人们度过危机，因为如果祖先被消灭的话，自己也会从原先的时代中消失。



CHRONO TRIGGER クロノ・トリガー

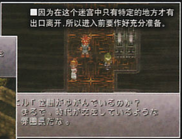
超时空之钥	Square Enix	角色扮演
NDS	クロノ・トリガー	日版
	预定2008年11月20日发售　1～2人	售价未定
	无对应周边	

新增要素1 次元的扭曲

为了让老玩家也能获得新的乐趣，这次负责NDS版的制作小组特地为我们准备了一个名为“次元的扭曲”的原创迷宫。在这个迷宫中，玩家每次进入时它的地形都会随机发生变化，而且即使是遇到强敌，我们也不能中途从迷宫中退出，所以想要通过这里的难度将会很高。当然，在迷宫里除了能获得稀有道具与装备之外，我们还会学到一些特殊的能力。



▲“次元的扭曲”迷宫一共有3种，全部完成后会有特殊剧情发生。



■因为在这个迷宫中只有特定的地方才有出口离开，所以进入前要作好充分准备。



◀老人在警告主角一行迷宫的深处有着非常可怕的怪物，务必三思而后行。

新增要素2 龙的圣域

一扇谜一样的时空之门将出现在原始时代与中世纪之中，通过这扇门我们可以抵达恐龙人所居住的“龙的圣域”。这个迷宫需要我们接受恐龙人的委托才能进入，完成的委托越多，我们就越有机会进入到迷宫的深处。有时为了完成某些特殊任务，玩家甚至还需要跨越不同的时代去收集一些必要的情报。



▲有些委托是要玩家去寻找特殊素材，而有些则是营救和讨伐任务。



▲完成任务之后我们可以从委托人那里获得丰厚的报酬。

▼“龙的圣域”中敌人的数量会相对比较多，玩家要谨慎对待。



新增要素3

次元的斗技场

次元的斗技场是怪物们之间进行比试的场所。我们可以将自己挑选并培养的怪物送到这个斗技场和其他形形色色的怪物进行战斗。值得一提的是，“次元的斗技场”还将对应NDS的Wi-Fi通信对战功能，我们能和朋友培养的怪物同场竞技，看看谁的怪物更厉害。

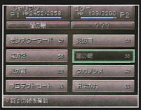
▶怪物是否足够强大固然重要，玩家在战斗时给予的指挥正确与否也同样关键。



怪物育成

本作中一共拥有多达50种不同的怪物，玩家可以根据自己的喜好进行培养。培养怪物的主要方法就是对其使用育成道具或者带上它们一起前往各个时代进行锻炼。满足一些特定条件之后，怪物的外形也会发生相应变化，同时战斗能力将得到大幅提升。

▶使用特殊素材，怪物也会习得一些非常实用的魔法和技能。





编辑观点

除了上面介绍的几个复刻版新要素，游戏还为大家准备了新增的“经典模式”，在这个模式下玩家能够以当年SFC版的显示以及操作方式来进行游戏，内容则和NDS版完全一样，玩过原作的老玩家可以通过这个模式来怀念一下当年的游戏时光。

©1995,1999,2008 SQUARE ENIX CO.,LTD.All Rights Reserved.



FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES Echoes of Time

©SQUARE ENIX CO.,LTD.All Rights Reserved.

文 九兵卫 美编 木仙

多机种	最终幻想 水晶编年史 时之回声	Square Enix	动作角色扮演
	ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル エコーズ・オブ・タイム		日版
	2009年1月29日	1～4人	5040日元
	对应任天堂Wi–Fi网络连接 对应机种为NDS、Wii		

步入 2008 年之际，游戏联机似乎是成为游戏界的一个流行语，在《怪物猎人》和《梦幻之星》成功带动起一股联机热潮后，各大厂商也有意要进军这个新的游戏领域，而 SE 似乎也不甘落后地发布了这款《最终幻想 水晶编年史 时之回声》，游戏分为 Wii 和 NDS 两个版本，而且官方还着重强调了游戏采用 SE 开发的 POLLUX ENGINE 技术，即使是 Wii 和 NDS 两个不同的主机，也可以通过联机来玩《时之回声》。

什么是 POLLUX ENGINE

所谓的 POLLUX ENGINE 是 SE 公司开发的一种新的联机技术，这种新技术最大的特点就在于可以实现在同一个游戏里实现 NDS 和 Wii 这两种不同硬件下的联机。玩家只要使用任天堂的 Wi–Fi 或者是无线联机就可以在两台不同的主机上游玩同一个游戏。

新作的关键人物



西卢罗塔

主人公在森林里遇到的神秘女子，她跟巨大水晶一起出现在主人公面前。她身上的尾巴还有她身边那只神秘的猫究竟表明她跟水晶有什么关系呢？

拿克古斯

主人公在村里见到的男子，看样子应该是通晓远古世界的一切，而且从他的外貌看来，他身上的纹身以及他身后的怪物都在告诫着他似乎不会是一个善良之辈。

涂出属于自己的角色

在角色创建栏目里，玩家除了可以像通常游戏那样选择种族构建自己的角色外，最大的亮点就在于可以用 Mii 把自创脸蛋传到 NDS 版上，只要玩家在故事剧情中得到某个道具后，就可以在自创角色上装备上你的 Mii 脸了。



▶丰富多彩的脸孔相信会是这次游戏的特色。



关键词：水晶

即将迎来 16 岁的主人公这一天要遵照村里的规定来到森林接受成人仪式。当他把挡路的怪物除掉步入森林深处的时候，等待他的是巨大的水晶和谜之少女西卢罗塔。最后主人公顺利地从少女那里接过水晶并正式得到成人式的承认。但他还没来得及高兴，村里的姑娘就病倒了。为了救助那位姑娘，主人公不惜打破村里的规定跑出森林，最后得知那位姑娘得的是太古以来就消失很久的疾病，而且还知道原来水晶从很久以前就已经消失。

丰富的联线

这一作的联机由于突破了机种的限制，使得玩家与朋友之间的联线显得更加轻松，因此在新作中游戏借着机能的提升还特别增设了许多冒险的新要素。下面来看看游戏给玩家带来了什么惊喜。



多彩战斗

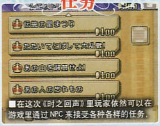


在前作里，玩家可以配合同伴的跳跃和抓投来实现各种各样的精彩战术，而在本作中这种高自由度的战术系统依然得到保留，而且这一次游戏里还额外增加了各种动作，这样在战斗里玩家和同伴之间将会产生更多的战术来击败强敌。

多人联线的冒险

在以往的游戏里，单人模式和多人模式的区别很大，玩家的多人联线往往只能在游戏提供的特定任务和指定的场所里进行，这样多人模式在游戏里往往只是属于一个额外的小范围娱乐部份。而本作最主要的特色就在于游戏的单人模式和多人模式并没有明显的区分，换句话来说玩家可以和朋友们组队一起进行单人模式里的任务，另外游戏还为玩家在多人联线里设计了快捷对话方式，这样玩家在组队过程就不需要为相互交流而感到烦恼了。

任务



■在这次《时之回声》里玩家依然可以在游戏里通过 NPC 来接受各种各样的任务。

公会



■即使是一个人也可以在公会里找到 NPC 同伴。

编辑观点

看来在掌机连线的诱惑下，SE 也对这片充满巨大潜力的市场产生了浓厚的兴趣，这款《FF 水晶编年史 时之回声》应该说是一块很好的探路石。凭着 SE 的制作功底，游戏的质量应该是有保证的，况且游戏还实现了两台不同主机之间的联线，如果你对《最终幻想》情有独钟而且很喜欢联机的话，那就更不应该错过此游戏。

前作UCG评分回顾 游戏名 最终幻想 水晶编年史 命运之轮 机种 NDS 评分 26



预料中的平淡 KONAMI

文&摄影 多边形 美编 一刀 插画 游宇翔

2008年，除了《MGS4》之外，对于Konami来说，是乏力的一年。

今年的Konami展台应该是我参加TGS以来最为平淡的一次，因为整个展区内，除了预料之中的《WE2009》算是大作之外，其他如《恶魔城》新作、《寂静岭 归乡》、《幻想水浒传》新作等游戏已经不如往年那般一呼百应，另一个角落里的NDS和Wii的新作也没有受到太大关注，所以整个Konami的展区可以用"井然有序"来形容了。

《WE》原本是Konami为数不多旱涝保收的作品，在PS2时代简直就是Konami的印钞机，然而进入次世代以来，《WE》的捞钱钉耙速度明显放慢，所以对于Konami来说现在的每一步都不容有失。这次《WE2009》的试玩区搭设十分别致，光是那个硕大的显示屏就足以吸引所有路人的眼光了，整个试玩区就好似球场的一角，玩家的投入度自然是满点了。



■《WE2009》依然是Konami雷打不动的年度游戏，没有《WE》的Konami展台是不可想像的。



■要是在家里也能有这么大的屏幕对战《WE》那该有多爽啊！



■《MGS4》没有新资料片，《MGO》的下载包倒是出得挺勤快。



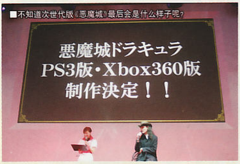
■这张斯内克的脸是由无数张游戏首发盛况的照片组成的。



■动作格斗类型的《恶魔城》恐怕只有FANS才会感兴趣吧？



■《恶魔城》新作的试玩区布置得很有中世纪古堡的气氛，高耸的围墙使试玩区平添一分阴冷的气息。



■不知道次世代版《恶魔城》最后会是什么样子呢？



■《寂静岭 归乡》的试玩区故意营造出一种恐怖感。

另一个还算有气氛的试玩区便是《寂静岭 归乡》了，由于游戏在日本地区尚未发售，所以踊跃进入的玩家还是蛮多的。Konami故意把整个试玩区弄得黑咕隆咚的，为了增加恐怖气氛还给每个玩家配备了专用耳机，怕是胆小的玩家刚走入试玩区已经吓破胆了吧？

相对而言比较热闹的还是Konami的大舞台，虽然每天的节目不多，但是个个都足以吸引大批观众驻足观赏。例如《潜龙谍影在线》的全球总决赛，来自世界各地的战队在这里展开了最终的决战，最终还是由本土作战的日本代表队击败了美英联队；还有由制作人五十岚浩司亲自参加的《恶魔城》新作发布会，而次世代版系列新作也是在这里首次公开；虽然《MGS4》并没有公布新资料片，但小岛秀夫依然是不可或缺的主角，他的上台总能引爆这个舞台的高潮，另外菊地由美小姐和被誉为“永远17岁”的井上喜久子小姐在舞台上的献歌也令FANS几度疯狂。这样一个热闹而又不失秩序的展台，在整个TGS会场里也是不多见的。



■《幻想水浒传》已经事隔多年没有出新作了，这是Konami硕果仅存的几个角色扮演类游戏。



■黑咕隆咚的试玩区内，玩家经常被工作人员吓一跳。



■《恶魔城》新作的原画设定师早已不再是小岛文美，但FANS纷纷表示对生活没有影响。



■《MGO》的试玩区与索尼展台的《MGO》试玩区可以进行跨区联机对战。



缺乏创意 靡颓老矣
KONAMI出展游戏综述


■10月16日发售的NDS版《恶魔城》新作对于玩家来说却并不新鲜。

NDS平台的《恶魔城 被夺走的刻印》(美版副标题：圣教密令)，皆为此般。而剩下来的，除了《幻想水浒传》系列新作和颠覆传统的《恶魔城 审判》之外，就实在找不到特别能吊人胃口的内容了。不过我们也不必过于担心，也许出展作品数量上的尴尬只是KONAMI的商业策略，相信在不久之后，这家游戏老铺会带给我们一个额外的惊喜。

KONAMI展台上从来就不缺乏大作强作，今年的TGS展会同样如此。不过，在逛遍了整个KONAMI的展区之后，我们不难发现，展出的内容虽然不乏声震四座的王牌作品，但细数过来却大多是已经发售的游戏作品。家用机上的《潜龙谍影4》、《潜龙谍影ONLINE》、《寂静岭归乡》、《职业进化足球2009》以及

KONAMI出展新作列表

幻想水浒传 黄道十二宫	NDS
尖帽子和魔法的365日	NDS
恶魔城 审判	Wii
能源小精灵 凯和零的冒险	NDS

NDS 尖帽子和魔法的365日

原名 とんがりボウシと魔法の365にち 类型 冒险 预定2008年11月13日


■游戏中的角色造型显得十分可爱，与轻松的游戏风格十分贴切。

讨巧的童话风格和轻松的游戏世界观让这款游戏从各个角度看起来都是不可多得的休闲佳作。游戏的主题在于用魔法来解答各种问题。玩家在游戏中将扮演一名魔法学校的在校学生。不断让角色在学校中学习新的魔法，这样的玩法似乎接近模拟育成游戏的性质。但随后操纵角色利用学到的魔法解答各种问题的形式又有着浓重的冒险游戏色彩。看来，这款游戏注定将是一款风格独特的作品。

［文：炎骑士］



Wii 恶魔城 审判

原名 悪魔城ドラキュラ ジャッジメント 类型 动作 预定2009年1月15日

NDS版系列最新作女主人公参战决定!



最近，KONAMI官网上公布了多名游戏角色，这其中既有在系列前作中登场过的老面孔，也有第一次出现在《恶魔城》中的新角色。而在这些新公布的角色当中，作为即将发售的NDS新作《恶魔城 被夺走的刻印》(美版副标题：圣教密令)女一号的夏诺娅无疑是最令人关注的。相比在NDS版中那较为暴露的衣着，Wii版中由小畑健绘制的造型要保守和内敛得多，角色的性格似乎也与NDS版大不相同。虽然目前还能确定NDS版是否可以与明年年初的Wii版进行联动，但这名新近角色的加入无疑可以为游戏本身聚敛更多的人气。



▲《审判》中夏诺娅的造型与NDS版中完全不同。

醒目，个体上的差异!

在以往的系列作品中，敌我双方角色的个体大小差异往往十分悬殊，老玩家们已经对游戏中登场的各种巨像兵见怪不怪了。从目前得到的信息



中可以确认，这种游戏角色个体大小的差异将在这款乱斗形式的对战动作游戏中得到延续。虽然这对于系列来说并不算什么，但对比其他题材的同类游戏，这样的设定无疑是相当少见的。在目前公布的游戏角色中，我们可以看到名为GOLEM的角色有着极为夸张的高大身材。不难想象，拥有如此壮硕身材的大家伙将会有惊人的攻击力，但在移动速度和灵敏度上将难免低人一等。

［文：炎骑士］

NDS 能源小精灵 凯和零的冒险

原名 エレビッツ カイとゼロの不思議な旅 类型 动作冒险 预定2008年12月11日



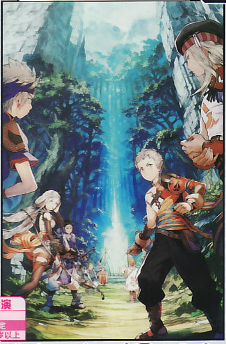
相比之前在Wii平台上推出的前作，无法对应体感操作是掌机版新游戏的一大遗憾，不过似乎这款新作的卖点与前作有所不同，如此一来，玩法上的变化也就显得无所谓了。在新的游戏中，玩家需要扮演主人公凯与他的伙伴零一同进行冒险。而在整个冒险的途中，二人需要不断地收集拥有各种能力的能源小精灵。从游戏的实际画面上可以看出，NDS版的游戏的地图如同迷宫一般，玩家在游戏中的操作方法自然要依赖触控笔来进行。不过，就目前的情况来看，游戏中存在的能源小精灵在种类和数量上似乎要相当多。这从"《口袋妖怪》系列"系列一路摸爬滚打过来的老玩家来说，这款游戏中的收集要素不得不令人浮想联翩。要知道，这款游戏也是对应Wi-Fi联机的，到时候交换育成以及联机对战估计是在所难免了。


▲游戏的画面华丽而细腻，让人一眼看上去就有想玩的冲动。

［文：炎骑士］

幻想水滸伝 ティアクライス

GENSO SUIKODEN TIERKREIS



继上次的短波为大家简要介绍了本作的故事背景以及主人公的相关情报后，随着 TGS 的召开，作为游戏核心的“108 星收集系统”也公开了新的情报，甚至在游戏的主线流程之外，玩家还可以接受数量繁多的支线任务来获取丰厚的报酬，让游戏内容的丰富程度又有了进一步的提升。下面就让我们一起来看看这些让人热血沸腾的具体情报吧。

文 晴天　美编 心の永恒

幻想水浒传 黄道十二宫	Konami	角色扮演
NDS 幻想水浒传 ティアクライス		日版
2008年冬	1人	售价未定
对应Wi-Fi联机功能		推荐玩家年龄：15岁以上

拥有资质的四名新同伴



阿斯艾德

声：铃村健一

加纳姆帝国第二魔导兵团的指挥官，是一名充满正义感，而且十分看重情义的热血少年。



瓦兹洛夫

声：三宅健太

“一道协会”的兽族勇者，由于只认为能够战胜自己的人才配得上称为“习武之人”，所以男主人公应该少不了和他多次交手。



罗贝尔特

声：岸尾大辅

世界上闻名遐迩的“冥夜骑士团”中最年轻的剑士，属于一意孤行，凡事欠考虑的莽撞个性。最初会将男主人公当作自己的对手，经常引发各种冲突。



米妮

声：小桥知子

隶属于某国神秘机关的侦察兵，由于自身才能出众，所以随时随地都充满自信，而也正因为如此，偶尔会给身边的同伴带来困扰。

108星构筑的壮大冒险

遗迹深处的白纸之书



▲在男主人公第一次触摸到这本书时，神秘的光芒中出现了一个红色的“纹章”图案，那应该就是代表男主人公的“星宿”了。



游戏初期，担任村庄警卫队的男主人公意外地在一次执行任务中发现了隐藏在深山中的遗迹，而经过最初的考验后，所获得的一本没有记载任何文字的书籍正是与游戏中“108 星”息息相关的重要物品。凡是拥有“108 星”资质的人触摸到这本书，不但会让他体内蕴藏的能量觉醒，还会在触摸者的脑中闪过一些与他有关，即将于这个时代发生的重大事件的情景片段。另外由“108 星”交织出的壮大剧情也是系列作品的一大看点，无论是友情与爱情，还是信赖与背叛，都能让我们在接踵而来的事件中看到隐藏在人内心深处的种种情感，因此十分看重游戏剧情的“剧情派玩家”应该没有理由会拒绝本作吧？

支线任务系统公开

作为主线流程以外最吸引人的新要素，与特定的 NPC 对话就可以接受游戏中的支线任务，而一些难度较高的任务，也可以通过无线联机的功能和好友共同来完成。和以往不同的是，这次除了城镇居民所委托的事件，成为同伴的角色某些时候也会以任务委托人的身分登场，如果完成与他们相关的事件，不知道会有什么好事发生呢？

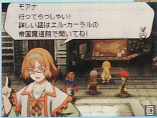
②进行任务

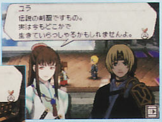
游戏中的任务多半都是收集道具或消灭特定的怪物，不过根据玩家队伍中的同伴不同，某些情节也会发生相应的变化，甚至还影响到同伴的加入。



①接受任务

随着剧情的发展，当玩家让同伴莫艾娜加入后，在据点中与她对话就可以接受支线任务，根据任务的难度进行选择，再决定队伍中的同伴就可以出发了。



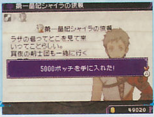


▲在同伴的委托中除了了解他们不为人知的一面，还有可能得到一些新同伴的情报。

◀接受任务后需要前往指定地点与委托人对话才能了解任务的详细情况。

③领取报酬

完成任务要求的目标后，玩家必须返回莫艾娜处汇报情况才能领取报酬，这些对于游戏初期的玩家可是非常有用的资产，而且也能顺便给同伴练级。



试玩感受

本次提供的试玩还是相当厚道的，开始前可以选择两个剧本，一个是游戏初期人物等级较低且难度较低的版本，另一个是中期人物较高有一定难度的剧本。第二个剧本中不仅可以欣赏到紧张的攻城剧情，还能够使用大量同伴（游戏中控制的同伴会经过几次更换）。系列首次登场的鱼人同伴也会登场亮相并有一场战斗，他们 3 人的合体攻击演出十分爆笑，效果是给敌人全体造成大伤害，然后己方产生随机负面效果。游戏沿用了比较成熟的战斗系统，合体攻击在战斗中依然起到了比较重要的作用，再加上大量的配音，关注的玩家可以放心，不出意外成品应该会保持原系列的一贯水准。

前作UCG评分回顾　游戏名 幻想水浒传V　机种 PS2　评分 25

©2008 Konami Digital Entertainment



EA 西洋之花 东瀛开放

印象之中这是EA近几年来首次在TGS中搭设独立的展台，作为全球最大的第三方软件厂商，EA在日本的业务始终没有太大的突破，这大概也是EA下定决心要亲自上阵的原因吧。

在整个TGS会场中，EA的展台布置显得与周围的日本厂商有些格格不入，就连对面的微软也要比他亮堂许多，所以EA的这个“大黑盒子”在场馆里倒也独树一帜，若不是硕大的EA标志，猛一看还以为是组委会的办公室设在了这里。

EA今年的阵容中还特地为亚洲市场准备了不少作品，例如聘请Maggie Q出演的《极品飞车 秘密行动》，主角设定为亚洲女性的《镜之边缘》，意图与《WE2009》一较高下的《FIFA09》等等，这些作品EA都准备了充足的试玩台，不过从现场的情况来看，日本玩家似乎对这个世界级的软件厂商并不是那么感冒，看来想攻进日本市场并不是把游戏日文化那么简单。



■虽然游戏没有多少人关注，但是定点出现的车模却成为了人们争相拍摄的目标。



■10人对10人，除了门将之外球场上的每一名球员都是由玩家亲自操控的。



■《镜之边缘》是EA展台最火热的试玩区，工作人员会详细为你介绍游戏的操作方法。



■虽然游戏已经在欧美发售，但是日本地区的玩家并没有体验过本作的魅力。



■《极品飞车》的新作实际游戏画面与之前公布的图片相去甚远。



■难得有人上前试玩Wii版的《FIFA09》。

文&摄影 多边形 美编 一刀 插画 阳光成员 小月生子





KOEI
有天时 有地利 却无人和

光荣的展台这几年都都占据了天时地利的绝好位置，位于观众入场口正对面的展台是所有观众入场后第一眼看到的游戏厂商，所以这几年光荣都在这个位置设置了一块巨大的显示屏，希望能从观众入场开始就把他们牢牢抓在自己的展台里。

不过光荣这几年却一直在干着吃老本的事情，“《战国无双》系列”和“《三国无双》系列”不停地在各个平台推出各种各样大同小异的作品，甚至还吃不住把这两个系列捏合起来搞了个“《无双大蛇》系列”，光荣虽然乐此不疲，但从今年大屏幕前寥寥无几的观众，以及试玩台前三三两两的队伍就可以看出，玩家怕是已经审美疲劳了。

不过光荣倒是不担心，因为除了这些“无双”外，光荣在本土市场还有以《大航海时代Online》为代表的一票网络游戏，以及“《德比赛马》系列”这样针对日本市场的专卖作品，光荣的小日子过得才滋润呢！





■光荣的展台前还播放着《赤壁》的广告，日版的海报与国内大相径庭。



■这一套手办肯定是不少玩家心中的怨念物。

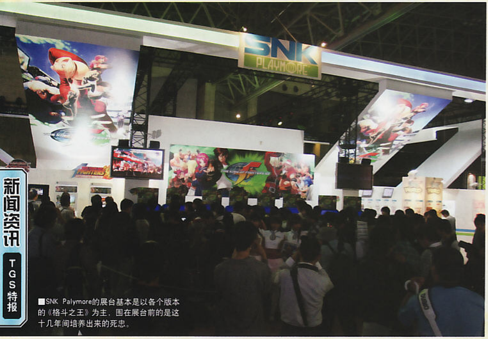




■从旁边的阶梯可以上到光荣展台的二层，里面也提供了大量游戏试玩。



■由于索尼的展台也有《真・三国无双 联合突袭》的试玩展出，所以为光荣缓解了不少排队的压力。



■SNK Palymore的展台基本是以各个版本的《格斗之王》为主，围在展台前的是这十几年间培养出来的死忠。

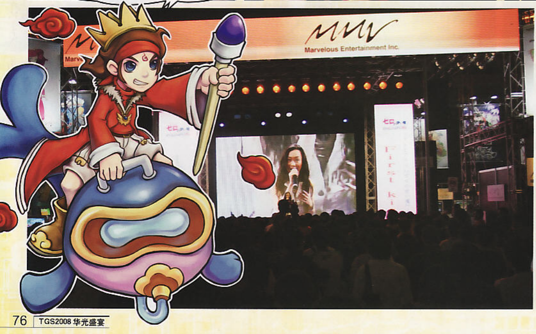

■《KOF12》在日本颇受好评，不过游戏可选的人物可能会是近几代中最少的。


■展台侧面的EVENT会动员台下的观众一起做石头剪子布的游戏，获胜者可以获得一件纪念T恤。





■Tecmo展台的人气多半都是靠素质颇高的Showgirl积累起来的，EVENT开始不到5分钟人墙便会筑起。





■让观众亲自上台感受地震带来的震撼，《绝体绝命都市3》的展台破费心思。



■炸弹人的魅力已经大不如前，它的身边略显冷清。



■两个平台的《料理妈妈》几乎占去了展台一半的面积，Taito主攻女性玩家爱市场之心暴露无遗。



■《天诛4》和《忍者之刃》是From Software今年主打的两款动作游戏，但后者的素质确实一般。



■Level5在播放秘密影像时会在外侧拉起一张大大的白布，看完影像之后还能获得一张收藏了秘密影像的DVD。

其他厂商各显神通，小展台也有大精彩！


■《天诛4》的试玩难度不大，不用10分钟便可将其打穿。







■《阿尔戈斯战士》凭借着漂亮的Showgirl招揽了不少试玩者。



■索尼克也跑到了手机展台前客串了一把。



■Hudson虽然没有什么值得关注的大作，但是这现场活动却是办得有声有色。

无双不多 辉煌不再
KOEI参展游戏综述

近年来光荣的业绩和人气主要靠《无双》来维持，因此一旦没有《无双》正统续作，受玩家关注的程度就会大大下降。本月刚刚公布的《战国无双3》只有一段影像出展，影像中惟一有用的情报就是本作会加入一男一女两名新角色，至于长成啥样以及是谁都没有透露。而《高达无双2》被算成了NBGI的作品，小品《真・三国无双5 帝国》也只有影像出展，这导致光荣在本届TGS上沦为了"陪太子读书"的角色。

光荣的软件阵容中，PSP作品是最多的，不过原创作品很少，基本上都是翻炒冷饭，当然其中也不乏《龙士传说》这样的意外作品。NDS上的作品个个都是原创的，其中《令旗所向》马上就会发售，可惜这款有着独特氛围的日本战国历史游戏对语言要求较高。《大航海时代Online》移植到PS3上算是一个惊喜，不过有兴趣的国人应该早就体验了PC版，所以意义不算太大。

模仿《怪物猎人》的野心之作《真・三国无双 联合突袭》以及《无双大蛇 魔王再临》的PSP版无疑将是光荣这次展出中最有卖相的作品，届时在国内肯定也会引发两股《无双》潮流。


■《真・三国无双5 帝国》

光荣出展新作名单

真・三国无双 联合突袭	PSP
令旗所向	NDS
怪物竞速者	NDS
GI JOCKEY Wii 2008	Wii
新安琪莉可 特别版	PSP
无双大蛇 魔王再临	PSP
龙士传说 无限 plus	PSP
真・三国无双5 帝国	PS3/X360
大航海时代Online	PS3
战国无双3	Wii

怪物竞速者

NDS | 原名 モンスター☆レーサー | 类型 动作角色扮演 | 预定2008年12月18日


▲特技发动时会有特写。


▲比赛的舞台多种多样。



这款游戏可以看作是《口袋妖怪》的竞速版。在游戏塑造的世界里，人们热衷于以怪物来进行赛跑的运动。主人公(性别可选)从小就梦想成为怪物竞速的世界最强者，为此他踏上了收集怪物的旅途。在游戏世界里有7名君临世界的强者，号称七星，将他们全部打倒的话，就能成为最强的人。

游戏中的怪物同样有着成长要素，此外怪物的种类也是多种多样的，也有满足特别条件才会登场的传说级怪物，将怪物混合还能产生新的怪物。游戏支持1卡4人联机对战，官方也会定期举办一些比赛，获胜的话会有特别的奖励。

至于游戏强调的竞速，是以2D横卷轴的方式进行的，不过并不是埋头跑到底就OK了。怪物有HP、速度和力量这3种基本数值，此外还有各种各样的特技，例如快速启动、逆转、加速等等。 [文：纱迦]

无双大蛇 魔王再临

PSP | 原名 无双OROCHI 魔王再临 | 类型 动作 | 预定2008年11月27日


■本作的演剧模式很花时间，光是打出全关卡就够呛了。

中文版PSP《无双大蛇》获得了不错的反响，现在光荣又继续着掌机化的传统。《无双大蛇 魔王再临》是于今年初在PS2上推出的，是《无双大蛇》的续作。游戏增加了多名角色，使得可使用角色的数量达到了92人的惊人数字。

游戏依然采用了可以自由搭配武器属性的系统，加上游戏的难度经过了下调，使得杀敌的爽快感大幅上升。此外武器上还可以搭载3种炼成能力，最强的炼成能力天舞将给予玩家前所未有的爽快感。

游戏保留了力、技、速的分级，老角色虽然没有增加新的动作，但是招式的属性设定均有变化，也修正了前作的BUG。新增的合体技和援护技系统既实用又爽快，尤其是三人发动的合体技，风头完全盖过了任何无双技。

PSP版除了完全保留游戏的要素之外，还增加了一些新要素，例如对战模式支持两人联机对战，故事模式、自由模式和演剧模式支持两人联机合作等等。此外和PSP版《无双大蛇》相比，本作的影片和语音在数量上有大幅提升，过场事件将尽量以真正的影片来表现。 [文：纱迦]


▲PSP版中合体技发动时的特写画面比较简单。


▲本作还收录了体验大蛇战胜群雄的远吕智传。

令旗所向

NDS | 原名 采配のゆくえ | 类型 文字冒险 | 预定2008年10月23日



▲说得开始！感觉是不是很像法庭辩论啊？


▲战争场面就是这样的了，简单明了。

这是一款由《无双》制作团队ω－Force制作的历史冒险游戏。游戏以日本战国时代的关原之战为背景，游戏中玩家要扮演西军统帅石田三成，为打倒老奸巨滑的德川家康为最终目的。为此玩家要通过情报收集、分析形势以及说服武将等方式来提高西军实力。

尽管是光荣拿手的历史题材，不过本作的玩法既不是动作也不是战略，而是文字冒险。玩家要扮演石田三成东奔西走，与各方诸侯交涉互动，通过充满戏剧性的演出来体会改变历史的乐趣。

游戏由多个章节组成，每章又分为战略、合战、说服这3种模式。战略部分里，玩家要巡视战场并与武将交流，从而获得各种情报和道具；在合战模式中，玩家要指挥旗下武将与敌人战斗，并根据战况来下达各种命令；说服模式则是最有意思的，玩家要凭借已有情报用自己的口才将敌人说得，说是日本战国版逆转裁判也不为过。

游戏中登场的角色很多，岛左近、伊达政宗等名将都会出现，而且还会有原创角色登场，如三成身边的神秘少女珠纪，以及德川家康的侧室阿胜等等。 [文：纱迦]



TGS 2008 华光盛宴

蓄势待发 全面出击

Level-5 参展游戏综述

今年才只是Level-5第二次独立出展TGS，但其展出作品的数量与人气却完全不像一个“新手”。Level-5这次的宣传方针很明确，家用机方面主打《白骑士物语》，掌机则将《勇者斗恶龙9》作为重头作品。不过，这两款游戏基本都分别交由各自的发行商SCE和SE来进行宣传，本社则将大部分精力留给了自己独立运作的品牌“《莱顿教授》系列”和“《闪电十一人》系列”，目前这两款游戏都顺利实现了系列化与多平台化，市场前景相当看好。这样各有侧重的出展策略无疑充分利用了有限的宣传资源，最大程度地为展台吸引了玩家的关注。

至于前段时间在“Level-5 Vison 2008”中公布的另外几款掌机游戏新作，虽然这次在TGS上并没有新影像或者试玩出展，只是以海报与宣传画的方式出现在展台中，但看得出玩家对这些作品的期待度仍然比较高，相信关于这些游戏的新情报也会在近日公布。

从这次的展出我们已经明显感觉到，Level-5已经不再是那个只能为其他游戏厂商做外包的小制作公司了，通过多年来积蓄的宝贵经验，现在它完全可以凭借自己在创意与技术上的优势去挑战那些业界的老大哥们。TGS2008，Level-5开始全面出击！

Level-5 出展新作名单

白骑士物语	PS3
勇者斗恶龙 9	NDS
死神在背后	PSP
纸箱战机	PSP
第二国度	NDS
莱顿教授与最后的时光旅行	NDS
闪电十一人 2 威胁的侵略者	NDS
闪电十一人 休息时间	未定
多辉湖头脑体操	NDS
斯隆与马克贝尔的谜之物语	NDS

NDS

莱顿教授与最后的时光旅行

原名 レイトン教授と最后の时间旅行 类型 文字冒险 预定2008年11月27日



▲看到报纸上的时间，莱顿教授他们才发现自己居然已经来到了10年后的伦敦。





本次新作的故事舞台是10年之后的伦敦，在这里，莱顿教授和路克将遇到形形色色的人物。通过对时钟店周围环境的调查，他们发现这里有着很多诡异的现象，谜一般的信件和总统的失踪事件到底有什么联系？一切的疑问都等待着玩家去解决。 ［文：九兵卫］



▶正在用餐的切尔米警官和他的部下似乎是看见了什么令人震惊的事件。

机种未定

闪电十一人 休息时间

原名 イナズマイレブン ブレイク 类型 角色扮演 发售日未定

继1代大受好评之后，Level-5趁热打铁迅速将《闪电十一人》系列化，续作与TV动画都在有条不紊地展开中，其中就包括这款平台未定的



▲游戏中的比赛追加了全体视角，给选手下达指令将更加方便，临场感也变强了。



《闪电十一人 休息时间》。可以看得出本作在画面上得到了很大进化，并且由于采用的了卡通渲染技术，人物和场景看上去非常细腻舒服，系列那种少年热血漫画般的风格得到了最大程度的还原。 ［文：九兵卫］

更具魄力的必杀技

必杀技一直是“《闪电十一人》系列”特色，这次借助机能的提升，游戏中必杀技演出效果将更为华丽，每一个射门的镜头都会让玩家感到热血沸腾。



指令战斗

指令战斗是该系列的一个传统。比赛中，当我方持球选手与对方特定队员接触后就会进入“指令战斗”画面，犹如对决一般的气氛会让人觉得非常紧张。



NDS

闪电十一人2 威胁的侵略者

原名 イナズマイレブン2 脅威の侵略者 类型 角色扮演 预定2009年



■学校被破坏的事件背后，等待着雷门足球队的将是一个更大的阴谋。

本作的发售时间预定为2009年，但从目前公布的信息来看，游戏的完成度已经很高。总体来说，续作的游戏方式和内容都不会和前作有太大区别，但是在新角色和新必杀技上会很值得我们期待，雷门中学和神秘组织“星之使徒 · 异形学院”之间的对决将随着激烈比赛而展开！

游戏的故事讲述了雷门中学获得全国大赛的冠军，回到学校后却发现这里已经被人破坏成一片废墟。这到底是谁干的？怀着这样的疑问，雷门足球队在队长圆堂的带领下踏上了在跨越全国的征程。 ［文：九兵卫］



▲为了增加战斗力，圆堂正在拉拢其他人加入雷门球队。



▲想要变得更强大、想要击败对手，就必须不断进行刻苦的训练。

TGS 2008 华光盛宴

厂商虽小 游戏俱全

MMV出展游戏综述

MMV作为知名度并不太高的厂商，这次在TGS的游戏出展作品名单里也可以说是展示了其一定的实力，虽然出展的游戏类型多为动漫所改编过来的游戏，但其中几款原创性质比较高的相信还是能吸引一定玩家的注意力，尤其是其中的《胧村正》和《魔法工厂》这几款游戏都具有相当一定的潜力，不过由于《胧村正》已经在去年做过展示，这次在展会上公布的新情报并不是太多，但游戏强烈的绘画风格依然让人期待，另外《魔法工厂》如果能继续前几作好评的话，这个系列也应该得到很好的市场推广。

MMV出展新作列表

弧光幻想曲	Wii
魔法工厂 未知大地	Wii
胧村正	Wii
家庭教师杀手REBORN！ 禁断的暗之三角铁盒	Wii／PS2
牧场物语 兴奋的动物进行曲	Wii
牧场物语 欢迎来到风之集	NDS
阿瓦隆代码	NDS
赤川次郎悬疑小说 月光-沉钟杀人-	NDS
零之使魔 迷子的终止符与数千的交响区	PS2
一骑当千 雄辩之拳	PSP
纯情浪漫 恋之心跳大作战	PS2
国王物语	Wii
邮件宠物	NDS
瓦尔哈拉骑士 精灵传说	Wii

Wii 牧场物语 兴奋的动物进行曲

原名 牧场物语 わくわくアニマルマーチ　类型 模拟经营　预定2008年10月30日

除了一款在NDS上登场的《牧场物语》新作外，MMV还为Wii准备了另外一款《牧场物语》新作，看来这次MMV是有意要为《牧场物语系列》造势，而这款在Wii登场的新作除了保留系列的传统外，厂商还为新作添加了各种各样的新要素，相信无论是老玩家还是新手都会喜欢上这款全新作品。

新作新感受



▲在本作里，动物不仅可以看还可以骑。

在《牧场物语》的系列里，游戏里最主要的目标就是需要玩家努力经营好自己的农场，伴随着宁静的自然环境，玩家将会逐渐学会如何与农场的动物们相处，而在这一作里，随着不断与动物们增进感情，牧场和农场都会变得越来越热闹，玩家除了可以通过动物的协力来完成农活外，还可以教会他们学各种各样新奇古怪的杂技，另外和以往系列区别最大的一点就是，在新作里玩家还可以把动物们当成真正的交通工具来骑上一把。



▲本作的故事发生在这了。



▲神明会对玩家做出什么样的考验呢？

这次故事的舞台发生在架空大陆里，主人公在一个叫"哈默尼加"的小镇里向当地的镇长借了一块小土地来建造一间属于自己的牧场，从此以后主人公除了要帮助村民解决困难外，还必须借助动物们的力量去构建自己的牧场生活。然而突然有一天这片土地的风力逐渐减弱，水流也在渐渐地停止。主人公为了查明原因于是访问了当地的神明。

［文：九兵卫］

Wii 弧光幻想曲

原名 アークライズファンタジア　类型 角色扮演　预定2008年冬

本作是由曾经开发过"《光辉圣约》系列"的Imageepoch和MMV再次联手打造的一款原创角色扮演游戏。虽然战斗的方式改为了传统的回合制和指令选择，但男主人公和同伴间存在"好感度"的设定还是能让人或多或少看到该公司之前作品的影子，这些作品对本作的战斗系统仍然产生着深远的影响。



武器：短剑	武器：双枪
年龄：33岁	年龄：22岁
身高：176cm	身高：168cm
体重：66kg	体重：51kg

目前是盗贼团的一名成员，拥有不为人知的过去。性格开朗且充满自信，一看到心仪的女孩子就会主动搭讪。

冒险途中偶遇的女性，对自己的美貌充满自信，而且非常喜欢穿比较暴露的服装，面对危险时却能保持冷静并作出最适合的决定。

战斗系统要点说明

游戏中除了男主人公布莱特，玩家还可以选择另外两名同伴和他一起组成三人的队伍进行战斗。每一回合我方的角色使用任何指令都会消耗AP，因此在有限的AP内使用出更多更强的攻击就衍生出了本作的"顺序连接系统"，我们不但可以让同一名角色发动多次攻击，也可以让不同的同伴分别使用技能。



▲画面的左上方会显示AP的最大值以及当前可用AP，绿色的数值代表每个回合能够自动回复的AP。

单人连续攻击

让一名同伴连续使用多次攻击，虽然伤害数值有限，但是发动某些技能时，攻击的效果会叠加，因此可以通过这个方法在只能使用低级技能的情况下施展出高级技能。



▲如果连续让一名角色使用"偷盗"和普通攻击就会产生"强夺"的技能效果。

多人连携攻击

由两名以上角色参与的特殊攻击，所产生的效果和单人连续攻击时差别不大，但随着连携攻击使用次数的上升，画面中会出现"连携率"的计量槽，该数值越大，同一技能能够对敌人造成的伤害倍率就越大。



▲和单人的多次攻击比起来，多人连携明显要划算得多，消灭强大的敌人也因此变得轻而易举。

使用"光召术"的条件

游戏中的"光召术"相当于我们熟知的魔法，不但必须装备特有的"晶石"才能使用，还存在等级和使用次数的限制。再加上高级魔法所消费的AP往往很大，所以玩家必须利用"顺序连接系统"来合理分配目前所能使用的AP才能达到战斗的最大效率。



▲MP代表所有等级的魔法一共能够使用的次数，使用前一定要考虑清楚。

特殊技

战斗中满足特定的条件就能使用每个角色的特殊技能，虽然消耗的SP是分开计算的，但仍需要注意AP的减少量。另外该类技能除了拥有出众的杀伤力，某些还有特定的属性，因此在针对敌人的弱点进攻时会显得非常有用。

［文：九兵卫］



▲不同的属性特殊技能还有相应的画面效果。

Wii 魔法工厂 未知大地

原名 ルーンファクトリー　フロンティア　类型 模拟经营　预定2008年11月27日



▲与众多女主角的支线事件是这款游戏的一大亮点。

本作是《魔法工厂》的第三部作品，由于之前在NDS上推出的前两作都受到玩家的好评，因此系列的第三作也是应声而出。虽然这次的第三作是首次在Wii平台上登场，但游戏的主旨依然不变，在农场场过着悠闲的农耕生活以及在当地探险，然后跟众多女主角发展感情仍旧是这款游戏的主要流程，从官方公布的实际画面看来，借着平台的转换，游戏给人很明显的变化便是画面比起前两作有着明显的提升，不过这次游戏的背景设定比起以往的系列更偏重于幻想世界的世界观设定，而且与居民的互动要素也相当充实，不管你有没有接触过《魔法工厂》，相信都可以在这款新作里找到不一样的牧场生活感觉。

新角色登场



充满互动的生活小游戏

在本作里，游戏里生活里各种小细节都充分调动了使用Wii遥控器来游玩的乐趣，比如在切蛋糕的时候或者在船里划动船桨的时候都可以用遥控器来完成，玩家如果喜欢的话甚至可以在到朋友家串门的时候轻轻晃动手中的遥控器来敲门。当然游戏还支持传统手柄，毕竟长时间这样挥动，谁都会觉得累的。



▲哪怕是敲门也可以用遥控器来实施。

信纸系统

在本作里还特别强调信纸的作用，玩家在游戏的日常生活里会经常收到当地居民的来信，其中包括搬家的问候语以及一些生活的建议，这些都是玩家与村民交流的一个重要手段。除了普通的日常生活信件外，玩家还有机会接到来自村民的道具委托，因此记得常常检查自己的信箱哦。



▲每天早上邮差都会把信件和委托的道具直接送到主角家门口。

参加各种热闹的事件

当然，除了日常的牧场生活外，当地的村民也会举行不定期的节日庆典，诸如划艇赛以及收获祭奠典都会在当地盛大举行，玩家可以趁着这个机会一展身手顺便还可以与当地居民加强交流。除了上述提到的节日外，游戏在一年四季里都会有对应气候不同的特殊事件，玩家可以通过这个机会与女主角增进感情。

[文：九兵卫]



▲海边的丰富事件。

NDS 牧场物语 欢迎来到风之集市

原名 牧场物语 ようこそ！风のバザールへ　类型 模拟经营　预定2008年12月18日

人气模拟经营游戏《牧场物语》这次又推出新作，这款集模拟和恋爱要素为一体的系列作品在经过这么多年的进化后，这次游戏将带我们来到一个风车集市，赶快来看看新作究竟带个我们什么新的意外？



▲这次新作里玩家同样可以选择男女两个角色。

关键点：风车



▲在本作会经常利用风车来进行农作物的加工。

在本次的《风之集市》中，布满城镇周围的风车将会成为玩家农场生活中必不可少的作坊工具。在这个风力资源丰富的村庄里，风车可以说是这个城镇的象征，而村民们利用这种风力总共设立了三种类型的风车，其中包括一些面粉加工的作坊风车，除此以外还有一些负责其它手工作坊加工的风车。因此在本作里，如何巧妙地利用风力来充实自己的牧场生活就是玩家经常要面对的一个问题。

关键点：集市

除了利用风力外，本作的另一个特点就是“集市”，在这个平均一个星期开一次的集市里，玩家可以把在自己牧场采集的作物放到集市上做买卖，买家里除了一些途经村庄的旅客外，村里面的其余村民也会经常来这里采购哦。虽然在游戏的开始并不会有太多的买家，但随着玩家出货质量的提高，玩家所在的村庄也会声名远播，集市也会随之变得越来越热闹，而玩家在游戏的最终目标并不只是局限在村庄，而是可以向世界进军。



▲在集市也有机会遇到当地的居民。

利用话筒来加工

在本作里由于大部分的农作物加工都是通过风力来完成，然而除了自然风外，其实玩家还可以通过对NDS的话筒吹气来加快风车的转动，玩家越是使劲吹，那风车的工作效能就越大，顺带一提的是在遇到台风时，风车的效能也是非同一般，玩家可以趁着这个机会加工大量的农作物。



通过连线来进行农作



▲有这么多人帮忙，农活一下之干完。

在本作里玩家可以通过通信连线来实现最大4个人的连线，虽然玩家一人也可以进行游戏，但通过多人的联机合作后，牧场里的农活也可以分工协作地完成了，这样农作的效率肯定比以前高很多，而除了农活外，连线的玩家也可以一起在集市里集体购物。另外游戏里也有一些作物是一定要通过多人的协助才可以培育，因此各位玩家不要犹豫了，等游戏上市后马上叫上你的亲朋好友一起体验这个全新的农场生活吧。

[文：九兵卫]



▲可以连线一起上集市。

让人熟悉的战场掩护系统、手持巨型枪械的肌肉壮男设定，《量子理论》是在本届的东京游戏展上Tecmo公司突然公布的一款PS3平台独占游戏。这款第三人称射击游戏让人很容易就联想到X360上的标志游戏系列《战争机器》。本作由制作日式恐怖游戏“《零》系列”的菊地启介担任制作人，所以尽管《量子理论》看似美式游戏，其中却也包含了不少东方元素。



量子理论
QUANTUM THEORY

量子理论	Tecmo	动作射击
PS3	Quantum Theory	日版
	预定 2009 年下半年 / 游戏人数未定	价格未定
	无对应周边	推荐玩家年龄：未定



席德 Syd

文 丁丁
美编 NINA

手持着盔甲般外形的巨大枪械独闯光之塔的神秘男子。他的目的似乎是摧毁这座塔，因而向着塔顶不断地进发。他面颊苍白，性格沉默，在他的额头上有一个诡异的X形伤疤，让人不禁对他的过去非常好奇。

神秘的活物之塔 你的战场、你的敌人！

本次的游戏是以影像方式出展的，在宣传影像的开头就是一队强壮的士兵向一座高耸如山的塔状建筑展开侵入行动。然后随之而至的就是从高塔上射出的炮火和一束束紫色的光束。虽然不见半个敌人，这队士兵却已经伤亡惨重。面前的这座被称为光之塔的建筑就像活生生的生物一般惩罚着试图靠近的敌人。

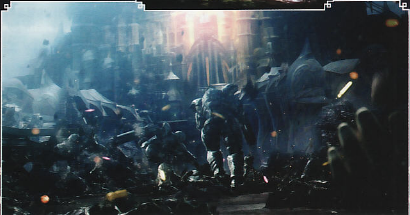
游戏中进入这座塔就变成了一个让人心惊胆战的旅程。这座塔就像是一个迷魂阵，会根据你的玩法不同而做出相应的变化。不管是你的躲藏之处还是关卡的设计都会随之改变。除了塔本身危机重重的环境之外，还会有像粘液一样的敌人对你进行攻击。





◀ 从光之塔的多张设定画可以看出，似乎它的外表被邪恶的魔物所包裹和侵蚀，而塔的内部也变成了阴暗诡异的怪物巢穴。





◀ 训练有素的士兵们发起的一波波攻击都在光之塔强力的反击下被打散。战场气氛很有“战争机器”的感觉。

©Tecmo.LTD.2008

第三人称射击+刀剑的战斗方式

在游戏中席德可不仅仅可以使用右手上那把巨大的枪来攻击敌人，和近年来流行的《鬼泣》式设定一样，玩家也可以在战场上获得各种用法不同的冷兵器，但目前制作组还没有透露具体会有哪些。虽然席德可以用左手来使用刀剑等冷兵器和敌人展开近战，不过制作人表示游戏的主要作战武器还是枪械。随着游戏的剧情展开，席德有可能在通往去过地点的路上碰到完全和之前不同的挑战，你需要找到全新的前进方法。







▲◀▶ 无论是靠墙隐蔽的姿态还是探头射击的画面都让人想起了《战争机器》。不过游戏的画面更显阴暗，并且透着一股邪气。

制作人还表示席德在攀登活物之塔的时候会不断的和外界取得联系来获得新的情报。不过到底这个神秘的外界组织是什么，他们的目的又何在，目前仍然是一个谜。

作为一款第三人称射击游戏，制作组计划为《量子理论》配备在线模式。玩家将会玩到多种胜利条件和不同规则的在线对战模式。并且你还将可能选择不同的角色参与到个人对战或是组队对战中。

不期而遇的两人并肩作战！





◀▲游戏中会有很多需要席德和菲莱娜一同合力才能通过的障碍。一般情况下菲莱娜会由AI控制配合主角战斗。玩家是否有机会操作菲莱娜现在还不能确定。



▶ 游戏的预告影像中出现的巨型盔甲敌人，被称为吉尔斯金。它和光之塔一样已经被魔物所侵蚀，在外表的盔甲上形成了厚厚的硬壳。要想战胜它就得抓住它泛着红光的弱点进行攻击。



Fillena 菲莱娜

为了寻找自己的父亲而和席德在光之塔中不期而遇的女战士。从游戏的初期开始她就会出现，并和席德结成搭档一同踏上前往塔顶的征程。她手上闪亮的枪非常引人注目，到底她和这座塔有着怎样的联系呢？

编辑观点

在看《量子理论》影像的过程中，丁丁的脑海里会不断地浮现出很多游戏的名字，比如男主角的设计让我想起了《魂斗罗》、射击掩护系统让我多次想到《战争机器》，而最后当男主角一跃而起砍向吉尔金斯的时候甚至连《鬼泣4》也跳了出来。

在目前展出的游戏画面方面，角色的肌肉以及服装的材质还远称不上精细，场景的表现也比较简单。看得出这款预定在2009年下半年上市的游戏还处于初期开发阶段，游戏的风格也似乎有点摇摆不定。不过这款游戏有一个设定的确相当吸引人，那就是那座像活物一样的光之塔。如果制作组真的能好好利用光之塔变换的特性制作出一些精巧的关卡和谜题，相信会吸引不少玩家吧。

VALHALLA KNIGHTS ELDA SAGA

瓦尔哈拉骑士 精灵传说	MMV	动作角色扮演
Wii ヴァルハラナイツ エルダールサーガ		日版
2009年初	1～2人	售价未定
对应Wi-Fi联机功能		

世代传承的冒险之旅

在PSP上以“自创角色系统”而吸引众多玩家的“《瓦尔哈拉骑士》系列”终于要在家用机上登场了。不但从最新的游戏画面中我们能切实感受到画面上的进化，和敌人之间进行的无缝战斗也使游戏变成了真正意义上的“动作角色扮演游戏”，平添了几分“网络游戏”的味道。当然这次玩家同样可以在人类、精灵、矮人、霍比特人四个种族中选择游戏的主人公，而且根据所完成的任务不同，玩家可以将他们的命运引向一个个未知的未来……

文 晴天 美编 木仙



黑衣骑士

在剧情中扮演重要角色的神秘骑士。冰冷的黑色铠甲、漆黑的斗篷以及手中的长枪是他给玩家的第一印象，是敌是友现在还不得而知……

由两部分构成的主线剧情

和PSP上前两作相对薄弱的剧情相比，这次制作公司可谓在这个方面下足了功夫。游戏一共有两个章节构成，根据玩家在第一章中的表现，继承第一章记录的第二章中，玩家需要操纵自己的子代展开新的冒险篇章，看来游戏的多重结局应该是已成定局了。





◀游戏的第一章中玩家会从一名少年处接受调查“秘石”的任务，并且就从那一刻开始，我们的未来就充满了无限的可能性。

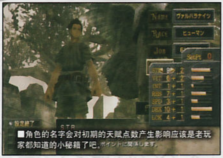
◀第一章玩家只能选择人类男性为主人公，但是第二章一开始就可以随意决定子代的性别，并且连种族都可以更改。

全面进化的自定义角色

作为系列作品的一大特色，能够创造出属于自己的个性角色一直都是很多玩家追求的目标。Wii版自然也针对这个方面进行了大幅度的强化，除了每个部位能够选择的类型更多，玩家还可以针对某些细节部分进行细微调整，尽量将与其他玩家可能的重合性降到最低。



▲最初选择的武器和防具不同，角色的外观也会发生很大的变化。



■角色的名字会对初期的天赋点数产生影响应该是老玩家都知道的小秘籍了吧。

层出不穷的任务



根据厂商目前公开的情报来看，游戏中不同种族最初的诞生点有可能是不同的城镇，所以第一章最开始玩家就需要在名为“维斯特利亚”的人类据点中展开一段属于自己的传奇故事，而在公会接受任务和在酒场中雇佣佣兵应该是很多玩家再也熟悉不过的流程进行方式了。

◀游戏中有60种以上的任务供玩家选择，想培养角色就要循序渐进地完成。

白热化的战场

既然是在家用机上登场，游戏中无论是角色的攻击动作还是技能都有了很多新的变化，甚至某些技能在地图上所展现出来的效果也更具魄力，你做好战斗的准备了吗？

即时进行的战斗！



■极具魄力的技能演出也是新作的一大看点。

与巨型敌人交手！



◀在地图上偶尔会遇到比自己高不止两倍的巨型敌人，如果是选择近战系的话，战斗起来会不会更危险呢？

广阔的冒险天地！



▶空中漂浮中的神秘建筑物难道是魔王居住的城堡吗？

编辑视点

将战斗系统大换血应该是这款系列最新作品力图寻找的突破点，更细致的自定义角色、开阔的场景、即时展开的战斗与丰富的任务都让游戏充满了“网络游戏”的味道，如果联机模式能够顺畅自如的话，组队游戏应该会让探索的乐趣成倍增加，当然前提是以往诡异的锁定系统和攻击判定不要再让人抓狂了。

©Marvelous Entertainment

前作UCG评分回顾 游戏名 瓦尔哈拉骑士2 机种 PSP 评分 19

不知各位玩家是否还记得当年SS经典之作《公主皇冠》以及PS2上的《奥丁领域》呢？这两款游戏都是以浓厚的童话色彩以及爽快的战斗手感给当时不少玩家留下深刻的印象，时隔一段时间后，负责过该两作的人物设定兼导演制作人的神谷盛治又给玩家带来一款和式绘画风格的动作游戏，它就是今年在TGS上刚刚亮相的《胧村正》，这款画面独树一帜的游戏究竟能否再次像当年的《公主皇冠》那样再创辉煌呢？下面就为大家献上该游戏的情报。

文 九兵卫 美编 心の永恒

胧村正 OBOROMURAMASA

胧村正	MMV	动作角色扮演
Wii 胧村正		日版
预定2009年	1人	售价未定
对应周边未定		

被诅咒的两人

鬼助



被忍者追杀的失忆少年

一位失去记忆的少年，就连自己是怎么变成拔忍的也忘得一干二净了。但是从他的内心深处却涌现了一股对"刀"的强烈欲望，出于这种欲望的驱动，鬼助于是投身于一场又一场的战斗中。

用妖刀斩尽世间恶鬼

踏入腥风血雨的江户时代

游戏这次的舞台设定从前两作的欧洲童话风格一下子转到日本的神话时代，故事地点发生在日本江户时期的本州地区，而玩家所面对的敌人也变成了传统的日本妖怪。从目前官方公布的情况看来，玩家可以分别操作两个男女角色，这一男一女分别为鬼助和百姬，在游戏里玩家可以控制这两个角色像《奥丁领域》那样挥舞手中的妖刀把挡路的妖魔鬼怪一并砍尽，另外根据选择的角色不同玩家所进行的游戏路线也会发生变化。听到这里玩家都是否兴奋不已呢？这次就带大家参观一下这个神秘的古代世界。



■对付挡路的妖魔，玩家要做的就是砍

百姬



被妖刀凭依的美浓国公主

出身于美浓国的公主，有着沉鱼落雁的美貌，但有一天被妖刀凭依后身体的自由也被夺走。自那一天开始就再也没有人看见已经奔走出城的百姬公主。

充满日式风格的舞台



■美景尽收眼底

由于这次游戏把背景舞台搬到了日本，因此在游戏里呈现给玩家的将会是一个最纯正的东瀛世界，在这个架空的日本江户时代里，各种以民间童话或者民谣为蓝本的人物和妖怪都会活灵活现地以彩绘形式再一次出现在玩家面前。而制作组也在游戏的舞台背景制作上加大了力度，诸如一望无尽的乡村风景，夕阳西下的山野和寂静的深山幽谷等美轮美奂的背景画面再一次证明了美工之强大，玩家攻略这些关卡的同时一览这些景色相信也是游戏的一大乐事吧。

斩尽杀绝

在游戏里的各个关卡舞台里，玩家免不了要与路上的敌人进行一场恶战，因为在这些关卡里等待玩家的将会是各种千奇百怪的妖魔，其中除了一些神话里出现过的著名怪物外，在一些特殊的场所玩家也很有可能遭遇到杀气腾腾的武士和忍者，虽然他们不是妖魔，但他们的剑术和体术却丝毫不逊于主人公，玩家在遇到他们的时候更是不能掉以轻心。另外游戏里出现的每种敌人都有属于它们自己的攻击特点，玩家可以根据情况找到属于自己的攻击套路，总而言之玩家在闯关过程中面对这些妖魔鬼怪不需要任何同情，拿出你手中的剑尽情砍杀吧。



▲面对敌人的忍者手里剑攻击，玩家可以用手中的剑把它弹回去。

凶恶的巨型妖怪

除了一般的杂兵战外，游戏里还会不时地出现体型庞大的敌人，在与这些体积比主人公大数倍的敌人交手时玩家需要一边与他们周旋一边找寻他们的弱点来击倒他们，而这些敌人也是相当的穷凶极恶和狡诈，比如在这次画面公布里我们就可以看见主人公在波涛汹涌的海浪中与巨型章鱼搏斗的场景，从中便可看出其难度之大，看来这些BOSS级敌人的出现注定会使玩家陷入一场苦战。



▲游戏的画面效果恰到好处，这幅与章鱼的搏斗画面更像是一张古代画。

编辑视点

在本次MMV所展示的众多游戏里，《胧村正》可以说是其中一个比较有亮点的游戏，从官方公布的画面看来，神谷盛治的这款游戏《胧村正》从他以前制作的欧陆风情一下转换到东瀛风采，但其中并没有让人感到有不协调的感觉，而且游戏里特效也是尽显和风色彩，这让游戏里的每一张游戏截图都让人感觉上是一幅古代绘卷，相信待制作组公布更多对应Wii的游戏系统后，游戏很可能成为该厂商的一匹黑马游戏。

©2008 Marvelous Entertainment Inc.

TGS 2008 华光盛宴 前方记者实机试玩汇总

心灵传说

NDS NBGI

原名 テイルズ オブ ハーツ 类型 角色扮演 预定2008年12月11日

作为 NDS 上的第三款"《传说》系列"续作，《心灵传说》在今年的东京游戏展上显得比较低调，虽然 NBGI 展台正面一直在播放着本作的宣传片，但现场的试玩台数量少得可怜，所以到开放日时想要玩到的话，排长队也就再所难免。

NBGI 为本届 TGS 准备了 2 个版本的试玩，其实就是 2 个游戏记录，第一个是用来体验剧情的初盘记录，登场角色较少，第二个则是全部以战斗为主的中盘记录，登场角色更多且每名角色都装备有丰富的技能，等级当然也更高一些，这里我选择试玩的是第二个记录。

从直观感觉来说，游戏的画面看起来比较传统，2D 战斗画面给人的第一印象很亲切，不少技、术的演出效果也很炫。游戏一开始，主人公直接出现在了一座高山的半山腰上，使用十字键可以操纵他四处移动，四周有不少敌人在徘徊，所以不愁没有战斗可以打。本作在迷宫中的普通遇敌可选，不想打可以直接跑过去，但要小心不能被敌人从背后抓到，否则战斗开始后我方全体都会处于眩晕状态，搞不好甚至有可能被全灭。







《心灵传说》的战斗系统与系列前作的感觉相似，依然是一个按键发动普通攻击，十字键与另外一个组合发动术、技。与以往不同的是，本作取消了 TP 的设定，取而代之的是 EG，或者叫情感槽，显示在主人公头像上方，基本特性与《宿命传说》中的 CC 系统相似。EG 槽直接影响发动攻击的频率，每经过一段时间会自动回复，消耗越多连击的机会也越多，但代价是防御力会有所下降，反之如果 EG 槽使用较少，那么连续行动的次数也会下降，防御力则相对增加。或许是这种变化的影响并不十分明显，在试玩版最初的几场战斗中完全没有注意到 EG 槽的变化规律。

另外一个设定是 CG 槽，也就是所谓的连携槽。战斗过程中虽然只能有 3 名角色同时登场，但只要不断给予队友支援，CG 槽就会不断上升，下屏幕上的另外 4 个角色头像会随之变亮。点击这些变亮的头像可以召唤该角色发动普通攻击、术、技或使用回复药，而且当达成特定条件时两个人还可以发动壮观的连携奥义，不过估计这个条件会比较苛刻。

本作中的武器被称为 SOMA，种类不同对应的属性和特点也各不相同，但都会直接关系到角色所使用的技能。SOMA 之间有连携值的设定，甚至还有成长和进化的概念，不过在短短 10 分钟的试玩版中，实在是没有机会把这个系统全部搞清楚，只有等官方日后再公布更多的详细情报了。

天诛4

Wii From Software

原名 天诛4 类型 动作 预定2008年10月23日



From Software 今年在 TGS 主打的游戏除了 X360 独占的《忍者之刃》外，就要数立体忍者活剧《天诛》的最新正统续作了。展会提供的试玩关卡应该就是游戏初期的任务，玩家在控制力丸的时候画面中会出现操作提示。游戏的难度与前几作相比略有下降，场景中弥漫着黑雾的地方就是敌人视野的死角，只要躲在那里潜行基本就不会被发现。画面左下角的图标显示的是力丸身形的暴露程度，当走到光线充足的地方时图标也会随之变亮。进行暗杀时可以根据系统的提示晃动遥控器手柄和双节棍手柄发动不同的暗杀动作。被敌人发现后就会进入战斗状态，该状态下视点会变成第一人称，玩家要使用遥控器手柄控制手中的忍者刀抵挡住敌人的攻击并伺机反击。

由于游戏 10 月下旬就要发售，所以就不在此赘述游戏的操作方式了，总体上来讲游戏降低了难度增加了爽快感，但是副作用是潜行时的紧张感就没有前几作那么强，而且主视点的战斗部分也比较牵强，系列的老玩家可能会对此感到很不习惯。



女神侧身像 负罪者

NDS Square Enix

原名 ヴァルキリープロファイル 咎を背負う者 类型 策略角色扮演 预定2008年11月1日



SE 本次在自己展台提供试玩的全部都是掌机游戏，其中即将发售的《女神侧身像 负罪者》自然成为了众多 VP 饭关注的焦点。官方公布本作的类型将变成策略角色扮演游戏时，很多玩家担心这样的改变会丧失系列原有的精髓，但本次的试玩告诉我们游戏的战斗部分依然爽快，加入了策略要素更增加了游戏的战略性，而策略角色扮演游戏的框架则更利于剧本的发挥，2 代遭到诟病的对战魂刻画过于薄弱的缺点在游戏中也得到了改观，试玩部分就是讲述主角变成战魂的经过，战斗结束后玩家还可以在大地图上选择地点收集其他战魂。

只要在试玩限定的时间内，试玩者可以随意发展剧情，如果把对话部分全部跳过甚至还可以见到第二场战斗。战斗的移动部分是标准的策略角色扮演走格子，但是进入战斗后就会变成大家熟悉的那个《VP》，没有任何变化。当玩家攻击敌方时，该敌人还处于其他同伴的攻击范围内，那么就能够发动连携攻击，攻击时将下方的净化槽攒满就能够发动终结技了。如何安排同伴的站位从而更多得发动连携攻击将成为战斗的关键。



NDS 恶魔城 被夺走的刻印 Konami

原名 恶魔城ドラキュラ 奪われた刻印 类型 动作 预定2008年10月23日



在今年东京游戏展Konami展台上可试玩的游戏数量不多，NDS的《恶魔城 被夺走的刻印(圣教密令)》算是其中人气较高一款，通常情况下要排上40分钟左右的队伍才能玩到。试玩版共包含两个部分，一个教学关卡和一个带BOSS战的普通关卡，流程本身不是很长，但由于开放日时试玩只有10分钟，再加上一开始的对话和教学部分时间较长，所以第一次上手基本上不可能通关，大部分人甚至连BOSS都见不到就被请出去填调查表了。

游戏一开始有一段文字的剧情提要，接着是发生在教堂内的训练关卡，莎诺娅要按照老师的提示完成吸收、装备及使用刻印战斗等一系列简单的练习课程。起初，按方向键上可以吸收屏幕内的一对“击剑刻印”，在菜单中将它们分别装在左右手就可以开始战斗了。这对刻印的特点是攻击速度快硬直时间短，按照一定节奏快速按X、Y键可以发动两手交替攻击，按方向键上加X或Y还可以发动组合技，效果是飞舞着花瓣的华丽一击，熟练使用的话对付初期的大部分敌人都很轻松。惟一要注意的是刻印的发动需要消耗魔力，因此与以往普通的武器概念有所不同，说得简单一点就是，由于有魔力槽的限制，不可能再像过去那样肆无忌惮地猛按键发动攻击了。

在消灭老师召唤出来的几个练习用的骷髅兵后就可以离开了，探索一下教堂内部，可以找到记录点和传送点，但在试玩版中都没有开启。离开教堂后会来到大地图，直接选择新地点废弃修道院就可以进入第一个正式关卡。从这里可以发现，本作的场景将非常丰富，探索的区域并非像以往大部分前作那样被局限在一座城堡内。在主菜单里还可以找到一个名为“村民资料”的选项，不难想象正式游戏中莎诺娅应该会有不少与普通村民接触的机会，在这一点上本作与FC上经典的《Dracula Ⅱ 诅咒的封印》有些相似。

进入废弃修道院后，笔者着重观察了一下画面和人物细节，总的来说，尽管游戏整体感觉依然体现着浓厚的卡通气息，但前作中那种稍显明快的格调已不复存在，取而代之的是更加阴暗和硬朗的画风，加上背景中一些很有气氛的3D特效运用，使得本作在视觉上更符合以往《恶魔城》作品中那种黑暗的故事背景设定。莎诺娅的长裙露背装看起来很性感，奔跑、跳跃、后空翻疾退乃至撩起长发吸收刻印时的动作都刻画得十分细致。另一方面，游戏中的各种怪物也有所进化，变化比较大的是传统敌人丧尸，在本作中它们看起来更吓人，特别是身体上那种接近腐烂的质感也比以前更逼真更恶心。

修道院中的敌人数量比教堂里多了不少，不过强力的基本上没有，对于老玩家来说打起来比较轻松。在场景内探索和消灭各种敌人的过程中也能获得其他新刻印，试玩版中可以拿到飞刀刻印，杀死骷髅剑兵后有较高几率入手长剑刻印。另外，在前往顶层BOSS所在房间前还可以拿到游戏中的第一个技能刻印“磁石刻印”，也就是之前大家在宣传片中见到过的那种能够让莎诺娅以自己为中心发动磁场，借着磁力吸住附近的铁块移动的刻印，虽然磁力的有效范围十分有限，但在初期许多特殊地形的移动中都必不可少，当然也包括接下来的一场BOSS战。

试玩版的BOSS个头虽然不小，但设计上有些问题导致难度过低。首先，BOSS的攻击手段比较单调，基本上就是举起手臂下压或吐出黏液攻击，偶尔团成球型在屏幕内来回乱滚也可以靠之前获得的“磁石刻印”轻松躲过；其次，BOSS每隔一段时间会露出外壳下面的人脸，原本以为只有这里才是弱点所在，没想到全身上下都有判定，使用“击剑刻印”不停攻击的话只要2个回合就可以轻松搞定，让一路奔过来挑战BOSS的笔者玩过后多少有点失望。



PSP 真·三国无双 联合突袭 Koei

原名 真·三国无双 Multi Raid 类型 动作 预定2008年冬季



按说这次PSP版的《真·三国无双》的路子是对的，一骑当千+联机砍怪应该是非常有搞头的组合，但是从本次光荣和索尼展台提供的试玩来看光荣在制作的诚意上似乎稍欠缺了那么一点。游戏的手感一如既往的糟糕，改成以联机对战做任务为主的游戏方式后，关卡中的敌兵数量急剧减少，而我方出战的角色也只有玩家操作的武将而已，试玩的第一个任务中光秃秃的山头很难让人把本作与以敌我双方数量众多的兵将大混战而闻名的系列联系在一起。角色跳跃的高度是原来的几倍，一跃之下甚至可以直接到达敌方的箭楼之上，混乱的视点也给操作造成了不便。

不过好在攻击时的操作变化并不大，老玩家基本不需要上手时间。战斗时每名武将都有主武器和副武器，通常情况下副武器为弓箭，但是如孙尚香这种以弓箭为主武器的角色则会相反，她的主武器是弓箭，副武器则为单手剑。完成任务的条件基本为在限定时间内占领敌方的据点或杀掉指定的武将等，试玩的关卡场景与《真·三国无双 online》十分相似，由于试玩时没有其他的试玩者联机所以多人联机时是否会出现拖慢问题现在还不得而知。



NDS 梦幻之星 Zero SEGA

原名 Phantasy Star Zero 类型 动作角色扮演 预定2008年12月25日



事实上本作就是卡通版的《梦幻之星 携带版》，游戏中从人物设定到画面风格上与PSP版本相比都要更加卡通一些，这有可能是SEGA考虑到NDS的用户年龄层而做出的改变。试玩时每三个玩家被分为一组，而组队的另一名成员则是现场的工作人员，在开始战斗前他会详细为试玩者讲解游戏的系统，走迷宫时工作人员也会起到带路的作用先走到出口等着其他试玩者赶来(后来才琢磨过来，原来这是为了更快地结束试玩来缓解排队的压力……)。

游戏的亮点就是涂鸦功能，联机模式中可以随时在下屏中进行涂鸦并发送，发送成功后你的涂鸦大作便会立刻出现在其他联机玩家的屏幕上，现场的试玩者经常会画出很可爱的涂鸦与大家交流。当然，这也是在战斗并不怎么激烈的前提下才完成的，苦战之下基本就没有功夫去画那些东西了……

接下来说说实际的战斗情况吧，游戏基本沿用了传统的战斗系统，一场任务做下来的感觉就是游戏的难度比PSP要简单，略显简陋的画面也没有将联机拖慢的顽症解决，战斗中还会出现掉帧和人物瞬移的状况。不过总体来看还算是一款值得尝试的NDS游戏，值得喜爱联机交流的玩家关注。



PSP 战国BASARA 战斗英雄 Capcom

原名 战国BASARA Battle Heroes 类型 动作 预定2009年春季

今年Capcom展台的人气最高的原因不仅仅因为这里有《生化危机5》和《怪物猎人3tri》，展台出展游戏分别对应不同的玩家人群，每款游戏都有固定的玩家群体支持也是关键所在。PSP游戏《战国BASARA 战斗英雄》展台排起的长龙中自然大部分都是女性玩家。Capcom没有使用现成的资源移植PS2平台原作，而是重新开发了一款新游戏的做法确实出人意料。可能有了"《真・三国无双》系列"的前车之鉴，再加上自社"《怪物猎人携带版》系列"的大获成功让Capcom明白了，强调联机对战功能的掌机游戏才能取得理想票房的道理，所以本作一改系列的传统变成了2对2的对战动作游戏。



游戏汇聚了前两作中出现的多达30名战国武将参战，本次的试玩中给玩家提供了6位角色可选，可惜的是笔者并没有通过联机的方式与其他试玩者共同作战。选定人物后进入战场开始战斗，单机时玩家一方的另一名角色由CPU控制，玩家可以在场地中随意移动并寻找到敌方的两名角色开始战斗。角色的基本攻击与系列传统基本没有区别，□键负责轻攻击，△则是重攻击。特殊技则需要按住R键＋攻击键来发动，每个人都有飞行道具特殊技和连续攻击两种固定的特殊技（重攻击的特殊技有次数限制）。

画面左下方黄蓝两条槽分别是体力槽和"战极Drive"槽，战极Drive槽蓄满之后便能够发动"战极Drive"，进入这个状态的武将攻击力和移动速度将会得到全面提升，普通固有技也会得到强化，活用战极Drive便能够一鼓作气击破敌人扭转战局。将敌方武将击败后并不会立刻获得战斗的胜利，而是可以削减画面左侧两条槽，将敌方的该槽减为0或者时间结束后剩余量多的一方才能获得胜利。



游戏的战斗依旧保留了系列贯有的爽快感，手感方面也很出色，不过单机作战时敌我双方由CPU控制的角色AI似乎存在问题，我方的另一名角色经常会傻愣在那里不动。游戏的耐玩性也有待商榷，2对2的战斗方式在没有朋友联机的单机模式下不久便会让人感到厌倦，希望单人的任务模式能够设计得更加有趣味性，这样也能保证玩家的单机时间。

PSP 抵抗 惩罚 SCE

原名 Resistance Retribution 类型 动作射击 预定2009年第一季度

TGS各个厂商今年对游戏的分级制度十分重视，凡是D级（15岁）以上的游戏都需要给工作人员出示身份证或护照才可以进行试玩，微软和索尼这样的主机厂商还把出展的D级以上游戏放置到了专门的"小黑屋"内，索尼甚至安排了两位COS成《杀戮地带2》中的海尔星人把守大门，甚是惹人注目。



虽然PSP版的《抵抗 惩罚》并没有被安排在小黑屋内，但还是必须要给SHOW GIRL出示年龄证明才能试玩。

TGS的试玩版本和E3时相比除了语言之外基本没有不同之处，游戏从主视角射击改成了第三人称的动作射击，操作上也参考了PSP上比较流行的射击游戏操作方式：滑杆负责角色的移动，控制视点转动则交给了△、○、×、□四个按键，比如按○键就可以使视点向右侧移动，按住十字键能够进行枪械的更换，按R键就可以进行射击了。虽然△、○、×、□被赋予了调整视点的作用可能会使玩家在操作时感到不适，但请放心，这基本不会影响到你的射击，因为游戏模糊瞄准的范围非常大，只要将想要攻击的目标敌人调整到视野中，准星就会自动进行锁定，接下来你所要做的工作就是适时地按下射击键。之前公布的演示视频中出现了很多掩体，但却没有出现主人公躲在掩体后的动作，这很容易让人误以为本作并没有靠在掩体后的设定。笔者在试玩时特意尝试了下，结果发现其实是有这个设定的，否则战斗将会非常艰难。试玩版的高潮在巨大敌兵出现后到来，他手中的火箭弹能够让你损失一半以上的体力，好在游戏为我方提供的火力也十分充足肯上火箭筒几炮即可将其干掉。

作为索尼第一方的当家射击游戏，转战PSP平台后依然保持了较高的画面水准，尤其是爆炸效果尤为出众，如果能在流程的长度和节奏上控制得当，那么本作绝对有理由成为你明年PSP最值得期待的游戏之一。



PSP 王国之心 梦中诞生 Square Enix

原名 Kingdom of Heart Birth by Sleep 类型 动作角色扮演 预定2009年



SE本届TGS"小黑屋"放映的影像中打头炮的就是3款《王国之心》游戏，对于喜爱迪士尼的玩家来说PSP版的《王国之心 梦中诞生》是他们的最佳选择。因为本作的剧情讲述的就是《王国之心2 最终混合版+》隐藏CG中出现的几名神秘人物的故事，故事的流程也将继续在迪士尼的动画世界中进行，而不是像NDS版那样着重讲X Ⅲ机关的故事。

试玩版提供了特拉与维恩的两个试玩关卡，而游戏的另外一名可控制主角艾克阿并没有在试玩版中出现。两个试玩关卡就是之前公布图片中的场景，每个关卡的最后都有一个BOSS需要挑战。特拉的关卡重点在于战斗，途中基本没有需要解谜和跳跃的部分，该属于力量型角色，他的攻击力强大，可以通过不断攻击来压制敌人，战斗起来非常爽快，即使连续△键发动特殊技也能轻松通过关卡。游戏的战斗方式与正统续作还是有一定区别的，○键的作用是普通攻击，△键则是发动指令栏中的特殊技（可以通过十字键选择），战斗中需要不断攻击敌人来累积指令栏中的计量槽，而角色的战斗形态则会根据攻击发生变化。特拉关卡中的BOSS是类似于前作中出现过大型机器人，需要发动QTE才能造成攻击它的机会。

维恩的关卡中则更加倾向于传统的操作方式，他的身形瘦小而且动作灵活，战斗中需要通过连击追加"连击指令"积累终结技。除此之外维恩还可以使用"狙击攻击模式"，战斗中按下R键即可使画面中央出现一个瞄准框，控制视点将瞄准框一一对准敌人（有次数限制），发动攻击则能够瞬间向被锁定的敌人发动瞬移攻击。维恩的关卡中的动作成分也更多一些，玩家需要控制维恩在平台之间跳跃，还能够通过插在木板上叉子的反弹力跳到更高的地方。场地中的毛线球也是可以利用的道具，跳在上面后便能够踩着滚动的毛线球碾压地面的敌人了。维恩关卡中的BOSS是迪士尼动画中的卡通猫，玩家需要利用房间中的桌子等平台躲避它的攻击。

作为一款掌机游戏来说游戏的画面十分出色，几乎接近了PS2的显示效果，战斗系统的变化也更适合单人游戏。不过看样子剧情方面和索拉与X Ⅲ机关等系列的主线关系不大，对与老玩家来说如何让他们接受这些全新的角色，SE还需在剧情上更下功夫才行。



街头霸王IV

多机种 Capcom

原名 Street FighterIV　类型 格斗　预定2009年内

对应机种为PS3、X360

自从《街霸IV》公布之后，Capcom就始终站在峰口浪尖之上，原因很简单——这款游戏之于街机格斗游戏出身的玩家来说，被赋予了太多的意义。现在，游戏的街机版已经推出，国内的广州、上海玩家已经可以率先体验，而全国其他街机业萧条地区的玩家，只有指望Capcom尽早发售家用版来一解相思之苦。

本次TGS展上Capcom展出了PS3和X360版的《街霸IV》，游戏本身的完成度之高，简直可以用“110%”来形容——老卡本身的移植功力自不用多说，而且在此基础上，除了紧跟街机版的步调，让隐藏人物豪鬼可以直接选用之外，还增加了街机版没有的春日野樱，也就是隆的那个女高中生粉丝。根据目前得到的情报，在家用版本中至少还会追加飞龙、丹、最终BOSS塞斯以及隐藏角色刚拳——他是隆和肯的师父、豪鬼的哥哥。在展会现场举办的“《街霸IV》全国大会预选赛”中，主持人问制作人小野义德“家用版算不算得上是‘4.5’？”小野义德赶紧摇头——《街霸III》尚且只出到“3.3”，家用版如果不在游戏系统上做出调整，估计最多也只能算“4.15”而已。





再来谈谈游戏本身，“拯救与复仇”（简称SAR）是本作的核心系统，重要性相当于前作的“格挡(BLOCKING)”，而实际玩上之后发现，SAR就是一个集合了格挡(BLOCKING)系统与《街霸EX》“MP+MK”特殊取消技系统于一体的系统，核心部分在于成功使用这个系统之后的后续操作，比方说隆可以使出“近身蹲HP→升龙拳→(身体未腾空前)MP+MK取消→真空波动拳”这样的帅气连续技，而且在按下MP+MK之后角色会摆出一个特殊的架势，可以“承接”对手的单发攻击并形成自动的反击，反击动作出现之前或者之后都可以使用疾进来取消硬直，形成新一轮的连续技，就操作而言还是有点麻烦的，因为要准确地输入方向“前前”或“后后”再接续各种操作，给人一种不同于以往操作“《街霸》系列”游戏的感觉——简而言之，本作的要点就是“取消硬直形成连技”，再加上扣血量比较大，让对战变得非常刺激。

角色方面，根据自己在日本街机厅以及展会现场观看的比赛来看，萨卡特、隆、拳王拜森等都是选用率较高的角色，桑吉尔夫霸道依旧，豪鬼则仍延续了一直以来的高攻击力和低防御力的传统，新增的一招“真·瞬狱杀”(操作方法为满足终极必杀条件后LP·LP·←LK·HP)，命中对手之后屏幕一片血红，“一瞬千击”四个大字闪现！

当然了，这款游戏也保持了系列一贯的传统，在观战以及自己实际游戏的过程中都强烈地感觉游戏还可以表现得更加出色，这个SAR的系统目前只能在地面上使用，相信等到《街霸4.2》的时候就会有“空中SAR”了。

最后要说的是，游戏的画面可以用“极有魄力”来形容，特别是当画面定格出现角色特写的时候，相当有冲击力，很有美感，可以说对角色原画的还原度相当高，而在有些时候最后一击时，看着对手的“丑态”也是一件很有意思的事情——说来说去这些人也就是靠拳头吃饭的，时时刻刻保持美形似乎不合常理。

镜之边缘

多机种 EA

原名 Mirror's Edge　类型 动作　预定2008年11月11日

对应机种为PS3、X360



EA在探索新游戏类型方面向来都是有勇有谋，虽然偶尔会失算触雷，但总体尚可，《镜之边缘》就是一款完全以主视点来表现“动作”的游戏——屏幕即你的视线范围，不同于FPS的打打杀杀，《镜之边缘》强调的是在主视点下运动、探索的乐趣。

不知道大家有没有看过Nike在欧洲杯之前推出的一则名为“TAKE IT TO THE NEXT LEVEL”的电视广告，整个广告以主视点的方式描写了一个青年球员的成名之路——举出这个而不是其他FPS游戏作为例子是因为它们都是在着重刻画主视点时人的“动作”而非“瞄准射击”，比方说在《镜之边缘》里你从一个楼顶跳到另一个楼顶，起跳时你的视线焦点显然应该是起跳点，腾空之后焦点就会变成落点，而不是普通的FPS游戏那样，在空中也可以眺望远方。此外在攀爬跳跃当中，“手”也会时刻在你眼前晃来晃去，当落地的冲击力过大时还会出现短时间的晕眩——这些都是人正常的表现，但能够在游戏中逼真地体现出来，似乎还是第一次。



操作方面，《镜之边缘》将基本动作拆分为“跑、跳、蹲”3种，奔跑中下蹲为滑行，跳跃亦是攀爬，抓栏杆、飞檐走壁都是使用跳跃键。“放开/抓紧”是一个单独的按键，相信游戏中会出现需要连续下落抓杠的关卡设计。

战斗很显然不是女主角的强项，但在一对一的时候，拳腿相加还是能让对手死得很惨。可能是刻意强调“动作”而非“战斗”要素的原因，敌人的AI不高，就算拿枪也是沙袋一个——要在高楼大厦之间完成货物的运送工作，找对行进路线才是关键。

就像之前我们看到的预告片那样，游戏的画面非常干净亮丽，整个世界呈现出一种“近未来”的风貌，会场的试玩版与E3相同，影像我们也曾收录在前几期的杂志DVD当中，过程就不再赘述了。

异说 最终幻想

PSP Square Enix

原名 Dissidia Final Fantasy　类型 动作　预定2008年12月18日

如果要评比有史以来出场阵容最华丽的《FF》作品，那么本作绝对具有夺冠的实力。系列1代到10代的主要角色几乎全员出动，SE在本届TGS封闭放映的影像当中万众期待的克劳德克帅哥也终于登场亮相，同时登场的还有巴兹和提娜，如果你是一个“FF饭”，那么在见到了这梦幻般的出场阵容恐怕连半点抵抗的能力都没有了吧。游戏中与混沌之神卡奥斯对抗的调和之神科斯莫斯也揭开了神秘面纱，在游戏中女神将委托被选作光之战士的1到10代10位主人公寻求水晶的力量将邪恶势力封印。



由于游戏在年底就将与玩家见面，所以本次试玩提供的版本完成度已经相当高，根据选择主人公的不同，关卡会略有不同，与对手交战前的台词也会有所区别。战斗的场景非常大，玩家可以控制人物在场景内进行高速移动和战斗，靠近墙壁等建筑时按△键便能在墙壁上行走，登到高处不仅可以观察到对手的位置，还可以回避某些大范围的攻击。锁定后向对方快速接近的操作可以用作发动突袭。除了普通的攻击之外，玩家还可以发动装备在身上的召唤兽，每种召唤兽有不同的效果，比如试玩版中斯考尔的召唤兽伊夫里特的效果就是提升状态。战斗的过程中会出现EX晶石的提示，如果抢先于对手找到它就可以发动威力强劲的EX必杀技，试玩版的几个关卡中基本都可以使用该技能将敌人一击必杀。



通过试玩感觉本作比想像中的要出色，战斗中并没有出现混乱的场面，双方你来我往的战斗还是比较激烈的。只要对“《FF》系列”感兴趣，那么本作是非常值得尝试的。

TGS2008新闻补完

TGS 2008 华光盛宴

TGS2008观众数量创历史新高！

虽然今年东京游戏展的游戏阵容并不算强大，参展商数量也从19国217家降低到14国共209家，但游戏数量却从702款提高到879款，而玩家的热情也相当高涨。根据主办单位CESA统计，本届东京游戏展4天内的观众总人次达到了19万4288人，刷新了去年19万3040人的记录，成为有史以来观众数量最多的一届TGS！

今年的TGS开展日期比往年晚了大约2个星期，最后两天面向公众开放的展出日定在周末，普通观众数量比往年增加了大约一成左右，尤其是儿童区的观众数量大大增加，可见Wii与NDS的流行对于吸引儿童观众确实起到了很大的作用。但令人担忧的是，前两天的业内展出日观众数量大大降低，尤其是第二天的观众人数从去年的3万



2390人大幅度减少到今年的2万4178人。增强TGS的商务功能是CESA的重要改革方向，为此从去年开始专门将业内展出日从一天增加到两天，但今年参观TGS的业内人士却大大减少，显然是因为本届TGS亮点不多。

尽管如此，今年TGS的众多参展商都响应CESA的号召，加强了国际化的参展模式，Hudson、NBGI等厂商都专门设置了英文版游戏的展示区。从办理入场手续时海外媒体的排队情况来看，今年的海外记者数量有显著增加。此外今年EA也回归TGS，还设置了比以往规模更大的展位。参展商数量的减少主要表现在网络游戏部分，由于TGS观众绝大多数都是家用机玩家，因此前两年都大规模参展的韩国与日本网游公司都没有获得理想的宣传效果，今年几乎都没有单独参展。

由于今年的业内展出日观众数量大幅减少，因此CESA目前正在考虑将明年的TGS重新改为3天，召开时间为9月24日或25日至9月27日。

2008日本游戏大奖任天堂大丰收

与往年的惯例一样，CESA借TGS的机会举办了“2008日本游戏大奖”的颁奖礼。该颁奖礼分为两个部分，一个是在10月9日举办的“年间作品部分”，参评作品是2007年4月1日至2008年3月31日期间在日本发售的游戏；另外一个部分是在10月12日举办的“2008日本游戏大奖 未来部分”，其参评作品是TGS现场出展的游戏，由观众投票选出。

与往年相比，本次“2008日本游戏大奖”最大的变化就是首次设立了“经济产业大臣奖”，该奖项的设立目的是表彰对游戏业乃至整个日本经济做出贡献的人物。本届获奖者自然是“游戏之神”宫本茂，目前为止由宫本茂亲自开发的游戏数量已经超过100款，累计销量不计其数，现场播放了宫本茂各种作品的短片剪辑。由于任天堂的作品捧走了众多奖项，因此宫本茂在这次颁奖礼中数次登台，真正是“奖杯拿到手软”。

除了任天堂外，另外一个大赢家是Capcom。《怪物猎人携带版2nd G》与《Wii Fit》共同获得了今年的大奖，同时还获得了一个“优秀奖”，这已经是“《怪物猎人》系列”连续第三年获得双奖。



未来作品部分先是通过TGS观众投票得出候选作品，然后通过评委最终选出12款游戏(排名不分先后)。今年获奖作品的对应主机非常分散，各主机都有几款作品入选，PS3以4款游戏入围成为最大赢家。

日本游戏大奖 年间作品部分

大奖

游戏名	发行商	主机
Wii Fit	任天堂	Wii
怪物猎人携带版2nd G	Capcom	PSP

优秀奖

游戏名	发行商	主机
Wii Fit	任天堂	Wii
超级马里奥银河	任天堂	Wii
任天堂全明星大乱斗X	任天堂	Wii
鬼泣4	Capcom	PS3/X360
勇者斗恶龙IV	Square Enix	NDS
口袋妖怪 不可思议的迷宫 时之探险队/暗之探险队	Pokemon	NDS
马里奥派对DS	任天堂	NDS
怪物猎人携带版2nd G	Capcom	PSP
如龙见参	SEGA	PS3
莱顿教授与恶魔之箱	Level-5	NDS
胜利十一人2008	Konami	PS3/X360/PS2

最畅销奖

游戏名	发行商	主机
Wii Fit	任天堂	Wii

全球奖 日本作品部分

游戏名	发行商	主机
第一次的Wii	任天堂	Wii



全球奖 海外作品部分

游戏名	发行商	主机
吉他英雄III	Activision	PS3/X360/Wii/PS2

特别奖

游戏名	发行商	主机
使命召唤4	Activision	PS3/X360/PC

日本游戏大奖 未来部分

游戏名	发行商	主机
偶像大师SP	NBGI	PSP
逆转检察官	Capcom	NDS
白骑士物语 古之鼓动	SCE	PS3
星之海洋4 最后的希望	Square Enix	X360
异说 最终幻想	Square Enix	PSP
勇者斗恶龙IX	Square Enix	NDS
生化危机5	Capcom	PS3/X360
怪物猎人3 tri	Capcom	Wii
428 被封锁的涩谷	SEGA	Wii
小小大星球	SCE	PS3
如龙3	SEGA	PS3
让我们敲打	SEGA	Wii

《英雄不再 绝望的挣扎》2009年发售



Wii《英雄不再》于美国发售前，制作人须田刚一已经透露他们正准备开发续作。在本次TGS的MMV展台活动中，这款续作终于公开了一个预告短片，本作定名为《英雄不再 绝望的挣扎》(No More Heroes: Desperate Struggle)。

这段预告片很短，没有透露多少信息，可以看到前作主角挥刀喊着"我会回来的！"然后投入到与异服女性的战斗中。本作依然是Wii独占游戏，预订2009年发售，由前作的原班人马打造。

《街头霸王IV》动画版制作中

为了宣传《街头霸王IV》，Capcom曾经发布了一段动画小短片，描述《街头霸王II》之后发生的小故事。在TGS中，制作人小野义德表示，由于这段小动画在玩家中引起了强烈反响，因此目前Capcom已经决定制作一部真正的《街头霸王》动画版新作。



小野义德透露，这部动画电影的计划长度为50～60分钟，这样的长度已经可以作为一部单独的作品销售，但小野义德表示计划将该片与《街头霸王IV》捆绑推出，不过详情并未透露。现场的舞台活动中播放了一段3分钟的预告片，可以看到嘉米与一群士兵走过森林，以及隆黑暗面的苏醒，乃至樱与春丽联合战斗。动画版由Studio 4C工作室制作，也就是原先的预告短片的工作室。该片的制作阵容强大，由森本晃司(代表作：《黑客帝国动画版》)担任监督。

斯内克、萨菲罗斯降临《小小大星球》

本届TGS期间，索尼宣传最卖力的游戏就是《小小大星球》，不仅其展位放在最显眼的位置，而且举办了各种舞台活动。SCEJ高级副总裁小林康英首先对本作进行了介绍，他表示本作从9月19日在日本开始beta测试以来，原本只招募2万人，但是由于人气太高，因此很快增加到5万人。之后他播放了一段本作的最新短片，在短片中赫然出现了麻布仔版斯内克与萨菲罗斯的制造过程！《潜龙谍影》与《最终幻想VII》的主题曲也随之响起。

之后小林康英邀请小岛秀夫与当前的"《最终幻想》系列"总指挥北濑佳范登台，说明了本作与第三方的紧密合作。今后玩家将可以通过这些与第三方合作加入的选项，在《小小大星球》中创造出自己的《最终幻想VII》或者《潜龙谍影4》的关卡。不过这些内容不会在游戏发售时提供，而是今后通过PlayStation Store提供收费下载，对于索尼和第三方来说，都是一个很不错的新收益来源。"小小大星球 MGS包"将于12月推出，"小小大星球 FFVII包"的推出时间未定。小林康英表示，今后将会有更多与第三方合作的内容提供下载。







TGS短消息

《战国BASARA》动画

Capcom宣布动画版《战国BASARA》将于2009年开始播出，动画将由Production I.G负责制作。



水口哲也新作

Q Entertainment创始人水口哲也表示，他目前正在开发一款原创新作，据称这将是一款X360游戏。

PS3《大航海时代》

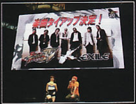
Koei表示其著名网络游戏《大航海时代Online》将推出PS3版，该作将于2009年内推出，采用与PC版相同的服务器。

PS3/X360版《恶魔城》

"《恶魔城》系列"制作人五十岚孝司在TGS期间透露，PS3/X360版《恶魔城》新作将会在不久之后公布。现场播放了一段15秒钟的小小预告片，可以看到月光中的海上悬崖，以及一个站在废墟中的男子的身影。



《街霸IV》主题曲



Capcom宣布，《街头霸王IV》的主题曲将由日本著名乐队EXILE演唱，目前已经在制作中。EXILE乐队的多名成员表示，他们从《街霸II》开始就是该系列的FANS。

小岛秀夫新作

在TGS最后一天，SCEJ举办了"PS3×MGS4 全球挑战"脱口秀，小岛秀夫与Enterbrain社长浜村弘一进行了对谈，小岛秀夫表示明年的TGS中可能会有他的新作公布。

《FFXIII》试玩限量供应

TGS期间Square Enix提供的宣传册显示，《最终幻想XIII》的试玩版可能只有在《最终幻想VII 降临之子 完全版》的首批出货中才有附赠，至于今后的追加出货是否还会带有《最终幻想XIII》试玩版目前并未确定。

TGS 2008 华光盛宴 Showgirl+Cosplay精选

“全球经济不景气，造成SHOW GIRL的平均质量下降，这是业界大势，不可回避。”

——纱迦谈金融危机与展台小姐之间的必然联系

“我发现SHOW GIRL最重要就是掌握好会场大趋势，要和其他人的风格不同，让人眼前一亮才会红。而且表情要淡定自然，不然很容易被抓拍到吓人的照片。”

——曾有模特经验的玛娜对SHOW GIRL的临场表现有自己的见解

对于历年TGS的报道来说，SHOW GIRL已经是必不可少的环节，全场近千名的展台小姐几乎构成了另一个TGS，当然，这其中的G并不是GAME，而是GIRL。

我们口中的SHOW GIRL其实只是一种俗称，其学名应该叫做“Companion”，原意为同伴、玩伴，这里指的是陪同你进行试玩或给予你指导和帮助的人，其意义更接近于现场工作人员。也就是说，很多人在习惯上对于SHOW GIRL职业的理解是有偏差的。

根据TGS主办方的调查数据显示，在东京游戏展的观众当中，有80%为男性，用美女来吸引观众，显然是最简单直接的手段。对于一些大厂商来说，可以财大气粗地直接从模特公司租用专业模特，因此在TGS中也能看到车展上的明星车模或是一些美容院的代言人。当然，这些专业模特的要价不低，更多的中小型厂商则更喜欢用公开募集的方式在女玩家中征集SHOW GIRL，虽然形象方面会差一些，不过成本低廉。而且女玩家更熟悉游戏是一种很大优势，毕竟厂商需要的并不仅仅是花瓶，他们要推销的是游戏产品，而不是美女。展位的面积宝贵，对于人满为患的会场来说，吸引更多的目标玩家远比吸引一些“痴汉”有意义得多。因此我们可以看到，SCE的展台小姐向来是人海战术，但往往相貌平平，且包裹得严严实实，事实证明这些训练有素的展台小姐对于观众的指导作用非常明显；而Square Enix也从不在展台小姐身上花心思，还不是试玩个SE的游戏就得排几个小时的队。

现如今，衣着暴露、身材火辣的SHOW GIRL一般只会出现在TGS的一些小展台上，而China Joy展台小姐的相貌水准和衣着尺度已经远在TGS之上了。当然，目前CJ的“酒池肉林”和早期的TGS有些类似，这其实并不是一件值得夸耀的事情。SHOW GIRL观赏性下降、指导性提高的发展方向，恰恰是一个展会迈向成熟的标志，在这一点上，E3就曾走在前面，莱比锡也是如此，目前这两个展会已经无法制作与SHOW GIRL有关的任何内容。

综上所述，如果您觉得这几页图秀不够赏心悦目，也请理解，千万不要质疑我们“把好看的展台小姐照片都私藏了”，呵呵！按照惯例，我们还是会提供展台小姐的基本资料，而趣味问题方面，这次问的是SHOW GIRL最喜欢的动漫作品。日本是动漫之国，就算女孩们不玩游戏，也一定会看动画漫画。美女们的回答比较分散，其中有些回答还是挺让人意外的。至于更意外的内容……翻到后面您就知道了。

文 胜负师 美编 NINA



厂商：Takara Tomy　年龄：25　三围：83/60/85　喜欢的动漫作品：《20世纪少年》
胜语：这个角度拍下去感觉眼睛超大，而且比实际年龄要年轻一些。



厂商：Takara Tomy　年龄：24　三围：82/58/81　喜欢的动漫作品：《火影忍者》
胜语：上原小姐的脸再尖一点的话，就更像华娱卫视的主持人赵彤了。



厂商：Hudson　年龄：24　三围：88/58/88　喜欢的动漫作品：《NANA》
胜语：虽说长得有些御姐相，但是浅田小姐面对镜头还是显得很调皮。



厂商：Hudson　年龄：22　三围：83/59/85　喜欢的动漫作品：迪士尼动画
胜语：刚刚入行的小吴同学有着健康的肤色，特色发型应该也有加分。



厂商：SCE　年龄：23　三围：85/59/88　喜欢的动漫作品：《美少女战士》
胜语：穿着万年不变的索尼展台制服，小仓小姐身后的警示牌比她本人更抢眼。



厂商：SCE　年龄：20　三围：保密　喜欢的动漫作品：没有回答此问题
胜语：SCE近百个展台小姐里最年轻的一个，羞涩的她没怎么回答我们的问题。



厂商：Level-5　年龄：22　三围：88/58/88　喜欢的动漫作品：《灌篮高手》
胜语：松谷小姐的身材非常标准，她说自己吃什么都不会胖，这让某位女编羡慕不已。



厂商：SEGA　年龄：23　三围：保密　喜欢的动漫作品：《光明力量》
胜语：盛装的绫濑小姐培训痕迹太重了，问你喜欢什么动漫也说是《光明力量》。



厂商：TGL　年龄：23　三围：90/60/90　喜欢的动漫作品：没有回答此问题
胜语：TGL的三个水手服SHOW GIRL都还不错，而且各有特色，这个是聪慧型的。



厂商：TGL　年龄：21　三围：很棒哦！　喜欢的动漫作品：《反叛的鲁鲁修》
胜语：这个是调皮型的，关于自己三围的回答就很有趣，把身边的人都逗笑了。



小夏美奈户

厂商：TGL 年龄：21 三围：92/60/88
喜欢的动漫作品：和游戏有关的都喜欢
胜语：乖巧型的小夏有如此傲人的身材？我估计她们说的都是游戏角色的三围。



相泽礼奈

厂商：Interchannel 年龄：25 三围：84/54/80 喜欢的动漫作品：《Detroit Metal City》
胜语：泉小姐的长相中带着些野性美，她喜欢摇滚乐队题材的漫画倒也顺理成章。



野野村江里子

厂商：Interchannel 年龄：22 三围：85/55/83 喜欢的动漫作品：没有回答此问题
胜语：相泽小姐在简洁的服装上配了些简洁的饰品，让这个虎牙妹显得更加时尚。



智亚

厂商：KDDI 年龄：22 三围：82/58/85
喜欢的动漫作品：《黑执事》
胜语：铁道员风格的服装看着很有意思，不过这种硬梆梆的材质穿着绝不会舒服。



铃木亚子

厂商：Tecmo 年龄：21 三围：93/63/90
喜欢的动漫作品：《灌篮高手》
胜语：都说工作中的男人最帅，工作中的女人也不差，专注的神情让人不忍打扰。



小林梨沙

厂商：Tecmo 年龄：19 三围：83/58/83
喜欢的动漫作品：《蜡笔小新》
胜语：还不到20岁的小林小姐是第一次当SHOW GIRL，笑容和拿枪的样子都有些拘谨。



森崎真美

厂商：Tecmo 年龄：26 三围：88/58/87
喜欢的动漫作品：《天才少爷》
胜语：OMG！就算不看脖子上的厂商名称，也应该能猜到森崎小姐是Tecmo的展台小姐。



美奈子

厂商：Acquire 年龄：保密 三围：83/60/88 喜欢的动漫作品：《鲁邦三世》
胜语：这位小姐的五官其实长得还不错，就是扮学生妹有点太大了，怪不得绝口不提年纪。



入江由美

厂商：DeNA 年龄：保密 三围：保密 喜欢的动漫作品：没有回答此问题
胜语：在镜头前很自然的一位SHOW GIRL，一口漂亮的牙齿几乎可以去拍牙膏广告。



仓上樱子

厂商：D3 Publisher 年龄：保密 三围：保密 喜欢的动漫作品：《名侦探柯南》
胜语：从事SHOW GIRL职业有一段时间的仓上小姐，似乎对皮肤保养颇有心得。



绫美

厂商：SNK Playmore 年龄：21 三围：85/58/85 喜欢的动漫作品：《灌篮高手》
胜语：给AYAMI小姐拍的照片不止一张，但她笑容几乎连嘴角上扬的角度都完全相同。



水原美羽

厂商：SNK Playmore 年龄：21 三围：83/58/88 喜欢的动漫作品：《花样男子》
胜语：兔牙总能代来些可爱俏皮的感觉，而日系公主头则为这种感觉锦上添花。



木田智子

厂商：Koei 年龄：23 三围：82/56/83
喜欢的动漫作品：《新世纪福音战士》
胜语：木田小姐与著名少儿节目主持人鞠萍姐姐(现在是阿姨)年轻时有七成相似。



智丹

厂商：Koei 年龄：19 三围：保密 喜欢的动漫作品：《海贼王》
胜语：光荣展台每次必然会有的古装SHOW GIRL，会场里的温度穿这身挺要命的。



樱井成美

厂商：Koei 年龄：24 三围：83/58/83
喜欢的动漫作品：没有回答此问题
胜语：注意樱井小姐手中的宣传册，光荣与Tecmo，又有两家厂商落入合并大潮。



真梨香

厂商：Koei 年龄：22 三围：86/58/86
喜欢的动漫作品：《美少女战士》
胜语：光荣今年的展台小姐平均素质还不错，而这位SHOW GIRL甚至还有些异国血统。



美帆

厂商：MMV 年龄：20 三围：80/52/81
喜欢的动漫作品：《NANA》
胜语：美帆小姐没告诉我们全名，她不太敢笑，原因是她长了一对超明显的兔牙。



千夏

厂商：MMV 年龄：保密 三围：80/57/83 喜欢的动漫作品：《机动战士高达》
胜语：这位展台小姐自称是机械迷，对高达可谓如数家珍，从外表一点看不出来吧。



铃木利沙

厂商：EA 年龄：25 三围：保密 喜欢的动漫作品：《机动战士高达》
胜语：去年TGS微软展台的冷美人，今年又跑到EA了，看来她和欧美厂商挺有缘的。



雀

厂商：VASARA 年龄：23 三围：78/58/83 喜欢的动漫作品：《天元突破》
胜语：可能是因为拥有泉此方口中"稀缺资源"，这个貌不惊人的妹子却有着意外的人气。



惠美

厂商：Cyber Step　年龄：20　三围：84/58/84　喜欢的动漫作品：《福星小子》
胜语：除了黑白两色的女仆装还不错，我不知道再说些什么，还是把评语留到后面吧。



黄湘淇

厂商：台湾游戏馆　年龄：25　三围：保密　喜欢的动漫作品：《哆啦A梦》
胜语：来自我国宝岛台湾的SHOW GIRL，当她说自己25岁时，还是有些让人吃惊的。



藤崎真昼

厂商：Capcom　年龄：24　三围：保密　喜欢的动漫作品：《超时空要塞F》
胜语：娇小活泼的藤崎小姐去年也是Capcom的展台小姐，感觉她比去年更瘦了。



碧井惠理

厂商：Capcom　年龄：保密　三围：保密　喜欢的动漫作品：《Detroit Metal City》
胜语：碧井小姐说她第一次做SHOW GIRL，有些紧张但很兴奋，从她的笑容里可以感觉到。



上原千织

厂商：Capcom　年龄：26　三围：保密　喜欢的动漫作品：《怪物猎人ORAGE》
胜语：上原小姐这几年一直都是老卡的展台小姐，有着御姐气质的她经常要照顾其他姐妹。



绘里香

厂商：Capcom　年龄：24　三围：85/57/85　喜欢的动漫作品：《怪物猎人ORAGE》
胜语：气质不凡的绘里香小姐入行多年，做过赛车女郎和车模，老卡果然棒！



结城明日香

厂商：芸者东京娱乐　年龄：保密　三围：83/59/84　喜欢的动漫作品：《福星小子》
胜语："干爸爹！"机械女仆打扮的结城小姐面对镜头时，似乎是在为自己打气。



真琴

厂商：AMBITION　年龄：22　三围：84/58/86　喜欢的动漫作品：《ROOKIES》
胜语：真琴小姐喜欢运动，SHOW GIRL服装刚好可以秀一秀她平坦健美的腹部。



葵由里佳

厂商：Tecmo　年龄：22　三围：87/60/88　喜欢的动漫作品：《哆拉A梦》
胜语：有一句说一句，Tecmo这次的服装设计和人员选择的确有让人惊喜之处。



椿明日香

厂商：AMBITION　年龄：25　三围：保密　喜欢的动漫作品：《龙珠》
胜语：虽然只是红白的简单搭配，但剪裁上挺有心思，特别是两颗小球很有装饰性。



筒井美香

厂商：NTT DoCoMo　年龄：21　三围：86/59/89　喜欢的动漫作品：《海贼王》
胜语：日本手机游戏市场庞大，每年DoCoMo的展台面积都不小，展台小姐的数量也不少。



泷山步行

厂商：NTT DoCoMo　年龄：23　三围：80/56/83　喜欢的动漫作品：《名侦探柯南》
胜语：用梯子登高，从上方45度角拍这种"梦幻角度"虽说有些累，但效果还是不错的。



大村菜菜美

厂商：AMBITION　年龄：23　三围：87/60/85　喜欢的动漫作品：《灌篮高手》
胜语：假发不错，看上去真的很假。（开个玩笑）还好身材方面是真材实料的。



沙雪

厂商：Metaimpact　年龄：23　三围：84/58/85　喜欢的动漫作品：迪士尼动画
胜语：人说"一白遮百丑"，这位小姐虽说长得并不惊艳，但论肤质却绝对可列三甲。



彩

厂商：Konami　年龄：23　三围：保密　喜欢的动漫作品：《火影忍者》
胜语：这位Konami的展台小姐虽说有点儿婴儿肥，不过笑容很甜，一对酒窝长得恰到好处。



春原实

厂商：Taito　年龄：23　三围：88/58/88　喜欢的动漫作品：《光之美少女5 GoGo！》
胜语：老牌厂商Taito似乎在服装上面没什么心得，直接拿套网球服充数，看点不多。



下山绫香

厂商：Taito　年龄：19　三围：保密　喜欢的动漫作品：《新世纪福音战士》
胜语：这个角度容易把女孩子拍好看，这么平庸的服装也能拍出不一样的感觉来。



坂根未树

厂商：Taito　年龄：保密　三围：保密　喜欢的动漫作品：《海贼王》
胜语：又是一张明星脸，像谁呢？哦，有五成像唱《最浪漫的事》的赵咏华。



中川悠

厂商：Konami　年龄：21　三围：保密　喜欢的动漫作品：《零之使魔》
胜语：这个Konami妹子脸上有很多痣和雀斑，但在欧美这可能就成了"萌"点了。



富冈佳织

厂商：Konami　年龄：21　三围：83/60/83　喜欢的动漫作品：《机动战士高达》
胜语：没有奇装异服，没有浓妆艳抹，Konami也是一家不搞噱头的厂商。



厂商：Konami 年龄：24 三围：88/59/89 喜欢的动漫作品：《向黑杰克问好》
胜语：身材火辣、眼神迷离的水泽小姐好像选错了厂商，明年希望能在Tecmo见到她。



厂商：Capcom 年龄：保密 三围：保密 喜欢的动漫作品：《哆啦A梦》
胜语：每年老卡的服装都是以橙色为主色调，今年融合了牛仔元素，非常出彩！



厂商：From Software 年龄：24 三围：保密 喜欢的动漫作品：《NANA》
胜语：侧面POSE摆得很专业，从这个角度看，就连"很假的假发"都不那么扎眼了。



厂商：CDNetworks 年龄：23 三围：85/60/88 喜欢的动漫作品：没有回答此问题
胜语：手里拿着手机，连手臂上都印着手机码。有美女做伴，玩玩手机游戏也无妨。



厂商：KDDI 年龄：23 三围：85/58/88 喜欢的动漫作品：《海贼王》
胜语：好吧好吧，我承认，现在的手机游戏和它们的展台小姐一样，质量越来越高了。



厂商：NTT DoCoMo 年龄：24 三围：82/58/84 喜欢的动漫作品：没有回答此问题
胜语：就算新田小姐没有穿高跟鞋，她的身材也非常高挑，要与她合影可得注意一下。



厂商：DeNA 年龄：20 三围：82/56/84 喜欢的动漫作品：《名侦探柯南》
胜语：喜欢搞怪的小可爱，虽然也拍了她一本正经的照片，但我还是挑了这一张。



厂商：D3 Publisher 年龄：保密 三围：83/60/88 喜欢的动漫作品：《蜡笔小新》
胜语：从事SHOW GIRL多年的平岩小姐台风非常稳健，基本不可能抓拍到她的怪表情。



厂商：DeNA 年龄：25 三围：86/59/87 喜欢的动漫作品：没有回答此问题
胜语：拥有标准身材、笑容和站姿的友梨乃，以后可以教教她的同行小妹。



厂商：Level-5 年龄：21 三围：82/57/88 喜欢的动漫作品：没有回答此问题
胜语：Level-5在展会上出了不少的风头，SHOW GIRL方面中规中矩，还有潜力可挖。

人气展台小姐评选





















看到这样的排名，你是不是和我一样震惊了？这当然不是编辑部的评选结果，我们的美学可没有那么惊世骇俗。这是一个日本游戏网站发起的评选活动，第1名的票数有1000多，说明参与人数还不少。不过最后得出这样的排名，不禁让人感叹，东西方文化有隔阂也就罢了，连中日玩家的审美也走向相反的分支了吗？

无责任分析一下。夺得后冠的森崎小姐和亚军葵小姐的确给Tecmo挣了不少人气，总是被相机包得里三层外三层的，这次她们脖子以上的表现只能算中等，但脖子以下基本秒杀九成的同行，就这一点来说，她们包下前两位倒也有些道理。季军惠美曾一度占据首位，她与亚军的最终票数差距也很小。说真的，她的长相实在太普通了，以我的标准能进前十都是奇迹，女仆装就有这么大的威力？看来答案是"有"。第四位的上原小姐排在前列的理由和Tecmo的几位差不多，性感路线伤害力就是大些。其他的入选SHOW GIRL都还好说，只是6、7两位又让我疑云重重。难道制作五年的SHOW GIRL专题会让一个人的审美扭曲？要真是这样，我得去申请工伤精神赔偿。

算了，他评他的，咱们评咱们的，如果您也觉得这样的结果比较扯淡，那就请在给UCG写的信或发的邮件中选出自己心目中的最佳展台小姐吧。

接下来是"COSPLAY频道"，同样会有惊喜和意外等着您。

官方COS组

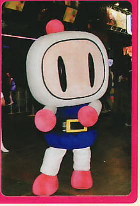
说到TGS的COSPLAY，一般都会认为是COSER们的"非营利性个人行为"，但事实上，做为吸引观众的一种手段，官方也会在展台的明显位置安排几个COSER，因为有厂商支持，装备和扮相方面当然比民间版本普遍要专业一些。《街霸Ⅳ》的新老两位女性角色，《天诛4》里的女忍者，《如龙3》的夜总会头牌，POSE很酷的《剑、魔法与学院》的COS，个个都是神形兼备。至于陆行鸟和炸弹人，我只能说二位赚点辛苦钱可真不容易。注意那位魔女COS，她是"台湾游戏馆"请的COSER，笑容很灿烂。









人气COS组

所谓人气COS，指的是被摄影者团团包围，或是给他们拍照也得像试玩热门游戏一样排很长时间队的COSER，这些COSER要么长得非常养眼，要么在服装扮相上有过人之处，这样的话，就算COS的是一些冷门角色，也同样可以拥有超旺的人气。当然，像初音和凉宫这样借角色高人气的情况也不少，而且今年COS初音和凉宫的还特别多。小丑和《FF Ⅺ》召唤兽的COSER在服装上下足了功夫，自然也能吸引眼球。其他MM的高人气大都归功于遗传基因，特别是尤菲和玫瑰装猫女，在长相上太占优势了！













双人COS组

用组队形式增强演出效果是COS活动中十分常用的手段。当然，要凑齐一组人马，难度不低，因此以二人组形式出现的COSER就更多一些。其中《风来的西林》的二人组最为出彩，服装的细致程度让人惊叹，人物气质把握也非常不错。在这方面，浅井长政和阿市的COS就要逊色一些了。《薄暮传说》发售才没多久，就有人来COS倒是有些意外，两位妹子肤色挺健康的。两组学生妹虽不特别，但胜在青春无敌。《FF X》的男性二人组COS得比较传统，至于但丁哥俩，应该属于“幼稚园版”吧。



搞怪COS组

要在众多COSER中独树一帜、杀出重围，长相服装等硬件条件有时未必管用，用“搞怪”来出位的方法可能更加直接有效，因此搞怪派COS才能大行其道。在本次TGS中，我们可以看到沦落为拾荒者的斯内克，脑袋被棍子叉过的林克，壮硕的《寂静岭》女护士(旁边的三角头扮得不错)，还有如同特形演员般的本田大哥等等。我说铁甲万能侠，同样是COS机器人，你和左边那位的扮相怎么差那么多？看这比例，你COS的是SD版吧。咦？连上期“雷特企”里介绍的《猎豹人》都可以COS，COS界真是有着无限可能啊！



新闻资讯 TGS特报

TGS2008UCG大评奖

TGS 2008 华光盛宴



“一起来吧！游戏时间到了。”在本届的东京游戏展刚刚公布海报的时候，就让人明显感到了这次展会宣传上的独特之处。海报上用韩语、法语、简体中文等多种文字写了“大家一起来玩吧！”的口号，就像是上一届展会“连接 广阔 世界”的精神延续，告诉你尽管E3变成了商务展会，但东京游戏展永远会像一个大Party，等着你来玩。

短短4天的展会结束，不那么关注的玩家可能觉得这是又一个倏忽而过的游戏展。但现在再回过头来评价今年的E3和TGS恐怕除了平静之外，我们还能琢磨出另外一种味道来，那就是收获。

在游戏主机进入次世代之后，今年可能是整个次世代周期里最有调整性意味的一年。为什么这么说呢？在过去几年的游戏展中我们往往会望着成堆遥遥无期的游戏大作而期待不已。但是从去年11月开始的这一个周期，正是很多大作正式上市的一年，从《使命召唤4》、《刺客信条》到今年年中的《横行霸道IV》、《潜龙谍影4》再到本月即将登场的《战争机器2》、《小小大星球》，甚至还可以延续到明年初的《杀戮地带2》以及《生化危机5》。几乎所有的实力厂商都已经名作尽出，考虑到次世代游戏庞大的开发成本和较长的开发周期，游戏厂商整体进入休整期或者说是酝酿期实际上算是一件很正常的事。从这个角度看，相对平淡的展会也就可以理解了。要知道随着游戏厂商的休整期结束，相信我们在明年还会再次看到更多精彩、意外的游戏大作出现。

虽说本届的东京游戏展上并没有传出新的“绯闻”，但还是有很多东西值得我们记住，下面我们想用颁奖的方式来为大家呈现值得收藏在记忆中的那些游戏、那些展台和那些人们。

统筹 丁丁　协力 UCG全体编辑、六段音速　美编 anubis

怪物猎人3 tri
最高人气出展游戏

提名游戏：《格斗之王2002 终极之战》

当连续两天会展刚开始就冲到《怪物猎人3 tri》的展台前却发现队尾的时间已经长达3个小时之后，你就理解为什么这个游戏的掌机版在日本能达到那么惊人的销量。没错，用水泄不通来形容《怪物猎3 tri》展台前的盛况虽然俗套，但是却相当贴切，展台附近成为了会展中最难通行的路段，想要通过这里没有点早上挤公车的功夫还真是够呛。这里也是每天最早举出本日排队中止的牌子，因为想要让已经排队的玩家都玩上游戏，就得提早结束排队。由于本作的主场景更换为孤岛，村子也搬迁到海边，所以展台也被布置成了海边渔村的样子，倒吊在门口的鲨鱼甚是恐怖，试玩出口则是一个等高身着雄火龙套装的猎人模型，即使不玩《怪物猎人》的观众也会被它的精细程度吸引而驻足欣赏或拍照留念，于是堵在这里的人数便又增加了一部分。



报道见29页

让我们敲打
最佳新面孔出展游戏

提名游戏：空缺





日本的制作人总有一种独特的亲民风格，Wii平台在本届展会上公布的新作《让我们敲打》也给我们带来了这种感觉。就像当年的很多老牌制作人一样，《索尼克》的创造者中裕司善于捕捉日常生活中一些细节的趣味。

这款游戏的玩法其实挺简单，你要做的只是先把Wii手柄放到日常所用的盒子上，然后有节奏地拍动纸盒来和屏幕上的场景进行互动。游戏的风格比较像《瓦里奥制造》，虽然操作极为简单，却别有韵味。用简单的强弱敲击可以配合不同的小游戏得到不同的乐趣。

更有意思的是，制作人中裕司还评价自己的作品：“制作游戏25年，终于开发出不拿控制器玩的游戏。”这款游戏的目的就是追求多人同乐，用最基本的肢体动作最大限度地消除了手柄对非游戏人群的限制。说起来倒是跟本届TGS的宣传语“一起来吧！游戏时间到了！”颇为契合。



报道见32页

生化危机 5
TGS 2008 最佳出展游戏

提名游戏：《小小大星球》、《WE2009》

毫不意外，在 E3 上就大受好评的本作在本次东京游戏展上不但公布的资料量十足，而且提供的试玩也相当厚道。新增的双人合作模式得到了现场试玩的 GOUKI、多边形两位编辑一致赞誉。从去年的 TGS 到今年的 E3 再到今年的 TGS，我们亲眼见证了《生化危机 5》逐渐进化成了一个羽翼丰满让人期待的游戏。只有有着良好执行力的制作组才可能顶住压力做到这点。看看本次展会上 Capcom 空前地投入的 70 个试玩台，以及为之苦苦等候络绎不绝的热情玩家你也能看出《生化危机 5》展出的素质如何。

除了现场试玩之外，Capcom 还放出了《生化危机 5》的两段全新的预告片，无论是画面水准、配乐水准还是故事的水准都非常有潜力将《生化危机 4》所开创的风格带到新的高度。接下来我们玩家所能做的就是耐心等待吧。

平台奖项

小小大星球
最佳PS3出展游戏

提名游戏：《杀戮地带 2》、《抵抗 2》

《小小大星球》是一款难得的让西方人和东方人都很喜欢的游戏，由于即将发售，在本次东京游戏展上的展出也是它发售前最后一次在游戏展会上亮相。在众多的 PS3 游戏中显然索尼自家的这款讲究玩家自创关卡、分享、收集的创意作品分外出挑。

游戏运用了看似简单的卡通布偶风格，但材质表现和物理规则方面却非常逼真。由于游戏的创建系统非常自由，不同的玩家制作出的关卡风格也可能大不一样。可以说是一款既能吸引平常不玩游戏的人，又能让核心玩家自得其乐的广受众游戏。它和 HOME 的理念如此接近，对于现有游戏类型的拓展上有着实验性的意义。





星之海洋 4
最佳X360出展游戏

提名游戏：《最后的神迹》、《辐射 3》



报道见64页

今年微软展台最火爆的就是占据最大块位置的这两款角色扮演游戏：《最后的神迹》和《星之海洋 4》，虽然都是 SE 手中的游戏，但是相比之下 3A 倾力打造的《星之海洋》正统续作似乎更胜一筹，游戏无论在画面还是系统上都更加完善，金牌制作小组的号召力也不容忽视。游戏的系统方面基本沿用了 3 代的模式，老玩家几乎不需要上手时间，借助于次世代的强大机能游戏在画面上的表现也可圈可点，发动特技和魔法时的光影效果出众，即时演算的过场也看不出破绽。再来仔细回顾微软展台出展的游戏，抛开跨平台的游戏，独占的游戏不是即将发售就是根本没有影子的游戏，再加上日本人对"打枪"游戏本来就不是那么热衷，而且目前次世代能拿得出手的角色扮演游戏少之又少，本作应该是算是次世代目前为止最大牌的角色扮演游戏系列续作，所以公众开放日后《星之海洋 4》展台前排起长龙的景观也不难理解了。

怪物猎人 3 tri
最佳Wii出展游戏

提名游戏：《天诛 4》、《丧尸围城 僵尸的逆袭》

本作之所以能在本届 TGS 上得到那么多人的关注，其实很大程度上得益于《MHP2G》在日本的疯狂销量，在会场排队时拿着 PSP 的人玩的游戏基本 90% 都是《MHP2G》。有了这么广的群众基础，系列的新作自然就会得到种猎人帮的追捧。Wii 平台的游戏虽多，但大多数都是让人放松的休闲游戏，真正像本作这样的硬派动作游戏并不多见。试玩版中出现的新场景和新怪物非常出彩，老武器的动作也经过了重新设计，人物和怪物动作更加流畅，由此可以看出 Capcom 的制作态度。在掌机平台良好口碑的压力之下，玩家自然不必担心游戏的素质，从试玩也可以看到游戏的操作并没有做出太大变动，如果能够配合传统手柄的话，就算是习惯了 PSP 操作方式的老猎人也可以轻松上手。



报道见29页

偶像大师SP

最佳PSP出展游戏

提名游戏：《异说 最终幻想》、《抵抗 惩罚》

《偶像大师》的粉丝在日本玩家群里虽然只占一小部分，但是其忠诚度却是其他游戏所不能比的。LIVE上数亿日元的虚拟下载业绩足以说明一切。此次TGS上疯狂的粉丝包围了所有的《偶像大师SP》试玩台，官方举办的声优见面活动再次引发了交通停滞。游戏从X360移植过来，尽管画面缩水，但是游戏精髓得以保留，并针对掌机作出了贴心的改进，偶像们活灵活现的表情以及语音得到了最大程度的再现。NBGI把9个偶像拆成3个版本来卖，不过粉丝们丝毫不觉得此举有骗钱之嫌，以他们的热情而言就算拆成9个版本发售，也会有不少人毫不犹豫地照单全收。



报道见58页

梦幻之星ZERO

最佳NDS出展游戏

提名游戏：《恶魔城 被夺走的刻印》、《莱顿教授与最后的时间旅行》

《怪物猎人》的成功真正地让游戏厂商们看到了掌机上多人联机游戏的的潜力。世嘉在PSP平台推出《梦幻之星 携带版》大受好评之后，很快就公布了全新的NDS版。这款游戏将会充分利用NDS的触控屏幕，让玩家们可以用触控笔写字或是进行图片交流，可以说在多人联机上比起PSP版更为方便。而本次展会上《梦幻之星ZERO》也不出所料地受到了大批玩家的关注，看看世嘉特别划出的试玩区前需要等待60分钟的告示牌和依然人头攒动的景象，不难看出这款NDS游戏的魅力。



报道见87页

特别奖项

最豪华展台

SEGA展台

SEGA显然也是深谙展台布置之道的厂商，继去年为《忌火起草》、《战场的女武神》等一批游戏营造了迷人的现场氛围而夺得本刊评出的"最佳展台设计奖"之后，这次他们为当家大作《如龙3》也设搭建了最为豪华的展台。白蓝为主色调的大气宣传台，制作人名越稔洋、知名演员藤原龙也、声优钉宫理惠的宣传攻势更是阵容强大。《如龙3》的演示间外有如黑道贺礼般的名人花篮，演示房间里也放满了洋酒充分渲染了游戏的气氛。让人印象深刻的两位身着旗袍的SHOW GIRL让人一看眼就知道这就是《如龙》啊。







最羞涩展台

NBGI展台



估计我们的老读者都知道SHOW GIRL是东京游戏展的独特风景。不管是笑容甜美引导你试玩游戏的展台小姐，还是散发宣传册的MM，都是众多玩家们追逐拍摄和合影的对象。本届的NBGI展台却反其道而行之，让人大感意外。对于游戏的展台，你可以随便拍，但是唯独不准拍现场的漂亮SHOW GIRL。这也让现场的玩家遗憾不已，毕竟SHOW GIRL也是TGS文化的一部分嘛，既然是要秀就大胆一点吧。我们也只好带各位再回忆一下去年NBGI的美丽SHOW GIRL了（见左图）。

最"震撼"的现场活动

绝体绝命都市3

这是真正的"最震撼"，正所谓各花入各眼，你心里觉得"最震撼"的东西别人不一定会认可，但从肉体上直接"震撼"，从主观意愿变为客观事实，那就不一样了——IREM为了为他们的《绝体绝命都市3》造势，居然弄来了一台"地震体验机"，机器内部被布置成普通民房的模样，体验者坐在里面从4级地震到7级地震都可以体验，除了最大级的"黄海地震"是假想的之外，其他的地震都在日本确实发生过。话说日本也是地震频发的国家，但居然也吸引了很多日本玩家——一时间IREM展台前也排起了长龙……要知道，IREM甚至连《绝体绝命都市3》的试玩版都没有提供……



最亲密无间奖
微软&Square Enix

颁这个奖给这两家的理由大家都清楚，正是因为有Square Enix的2款RPG大作撑腰，微软在今年TGS上的展台看起来才总算有了那么点第一方大厂的气势。事实上今年Square Enix与微软的展台绝不只是位置相临这么简单，被看作是联合出展的性质也不过分。前者虽然之前曾大肆宣传会有《星之海洋4》和《最后的神迹》出展，但现场却没有设置试玩，而是直接以一面指示牌告诉参观者想玩这俩游戏你得去找微软，因此后者便顺理成章地全面接手了这2款游戏的现场展示工作。另外，在微软展台还可以看到不少Square Enix的工作人员在指导玩家试玩或帮助调试机器，作为日本第三方大厂代表的Square Enix，能够为了第一方的微软做到这个地步着实不易。



▲Square Enix公司展台的对面就是微软，而微软的展台则有大量的Square Enix游戏展出。

最尴尬演示奖
《生化危机5》剧场表演




历年TGS上都会有各种官方Cosplay，今年也不例外。在世嘉展台你可以找到索尼克，Square Enix自然就是陆行鸟，而在Capcom的《生化危机5》试玩区，登场的是克里斯和谢娃。为了丰富玩家的试玩体验同时尽量分散排队时间，Capcom特意为参观者安排了一段演出，制造气氛的同时顺便当成是游戏的操作指南外加新要素介绍。在此期间，会有2位演员分别扮演克里斯和谢娃（通常每场交换一次）上台。两个人的服饰和装备都相当专业，一眼就能看出是官方Cosplay，但2人台词似乎记得都不太熟，克里斯还好，谢娃则时有忘词或口误，媒体日到场的欧美记者众多，难免会引得台下一片笑声。等到了开放日，入场的观众绝大部分是日本玩家，许多人听不懂英语台词，所以基本上都是只看大屏幕上的介绍不看表演，无论2人在台上怎样使劲观众却经常无动于衷，气氛实在是够尴尬。

最性感展台
Tecmo展台

难道展台的风格真的是有历史继承性的吗？如果从职业的游戏编辑角度，大概今年的Tecmo展台的内容仍然不能让人满意的，稀疏几款游戏作品，展示方式也显得心不在焉。不过和去年一样，让人眼前一亮的是，今年的Tecmo展台的SHOW GIRL素质依旧称霸全场，倒是有几分“醉翁之意不在酒”的意思。现场为漂亮SHOW GIRL拍照的人络绎不绝，试玩台前却玩者寥寥。看来就如同Tecmo开发的《死或生》游戏一样，性感俨然成了这家厂商最标志性的风格，只是我们真的希望明年他们的游戏能和SHOW GIRL一样“性感”就好了。





最神秘展台
Square Enix展台

提到Square Enix，大家一定会先想到这家公司业界顶尖的CG动画水平。所以不管是E3也好，还是TGS，Square Enix都一定会设有一个专门用来播放宣传片的小剧场。这本是一件让游戏玩家们可以先睹为快的好事，可惜Square Enix这两年为了衬托自家游戏的“神秘性”，对于这个小剧场实施了严密的保密措施。甭管你是普通玩家还是媒体记者，想要看就得进“小黑屋”里来。不准拍照、不准摄像，即便你有特许采访证明也照样只能乖乖缴械。这让诸多媒体记者们犯了难，每年要想交差就只能靠官方公布的那一两张图片，然后根据回忆来进行文字报道。这也让本刊前去采访的多位编辑胸闷不已。既然是做娱乐大众的电子游戏，一定要弄得像研究航天飞机一样神秘吗？



最怀旧展台
SNK Playmore展台

进入次世代以后，很多游戏公司都纷纷把旗下老游戏的点子做一次翻新然后推出新作，似乎想让老玩家们找回当年“遗失的美好”。但如果一味的沉溺在怀旧的调调里就有点危险了。本届东京游戏展上SNK Playmore的展台作品给人的感觉就非常怀旧，映入眼帘的几乎都是对往日辉煌的不舍。不但有对于自家经典《格斗之王 98》的重制版以及《格斗之王 2002》的重制版，甚至还有将以往的《侍魂》、《真侍魂》、《侍魂 斩红郎无双剑》、《侍魂 天草降临》、《侍魂 零》以及《侍魂天下一剑客传》六款《侍魂》系列作品集于一身的《侍魂 六番胜负》出展。尽管我们都喜欢重温以前的经典游戏，但玩家们大概更希望的是SNK Playmore继续向前，为我们带来新一代的经典记忆吧。



最阔绰展台
Capcom展台

今年的Capcom可不仅仅是提供了《生化危机5》这个全场瞩目的游戏而已，这家公司的展台可以说是让众多的在展会现场的卡饭们提前过了“圣诞节”。不管你试玩什么游戏，可谓人人有礼拿，永远不落空。当然排队排不上的就没办法了。比如试玩《生化5》有头巾，试玩《街霸IV》有徽章，如果连胜5场还外送帽子，试玩《怪物猎人3 tri》人手一个可爱狩猎袋，另外还有《战国BASARA》的手机挂链、《生化尖兵》的海报……老实说在评该奖项的时候，小编们恨不得为你开出一份长长的Capcom展台的礼品清单。所以说今年的Capcom不仅游戏实力让人满意，对于玩家们出手之大气也让人惊叹，不愧为最阔绰展台。





绝望之冬

文 Lancer 美编 anubis

国庆有个亲戚结婚，说要搞个奔驰车队接亲，要我也帮忙借两辆。我心想也就是借个车而已，打几个电话的事儿，当下满口答应，紧接着就给 A 君打了个电话。A 君去年的这个时候已身家千万，股市楼市两面开弓，开着辆银色的奔驰 S 级轿车，每次看见他的座驾在我们写字楼下呼啸而过，总觉得那车亮得晃眼。不料一向慷慨大方的 A 君这次变得吞吞吐吐了起来：“不瞒您说，老弟，那车前些天刚卖啦，股票套牢了，7 套房子都转不了手，没法供啦……”

大概一个月前，就是这位 A 君在电话里大惊小怪地跟我说：“雷曼破产啦！美国要完蛋了……”当时我脑袋里突然冒出一只耷拉着眼睛的贱兔形象，心想自从有了疯兔，这没有四肢的家伙确实是不行了……不过这关美国什么事？转念才想起他说的是美国的投资银行。正如 A 君预言的一样，雷曼的破产引起了多米诺效应，蓄势一年多的金融危机在 9 月底集中爆发，百年一遇的金融风暴席卷全球，威力之猛堪比 1929 年的大萧条。一直为金融危机中市场规模逆势膨胀而沾沾自喜的游戏公司们这次也换上了一脸愁容，大涨数年的股票全部被打回了原型。巨头们开始勒紧裤腰带，准备过冬。

在这一场吞噬一切的金融风暴中，日本也没能幸免，一直高歌“走向欧美”的日本游戏公司们首当其冲，从 9 月开始日本全部主要游戏厂商股价一路暴跌，一个月内平均降幅达三成以上。TGS2008 就在各厂商焦头烂额之时火爆开幕，玩家们热情依旧，厂商们却意兴阑珊，在游戏质量与新作数量上，TGS2008 创造了历史新低。这是一届没有任何兴奋点的 TGS，从多数海外媒体对它懒洋洋的报道态度也可以看出个端倪，将近 20 万的鼎沸人声也无法驱散经济危机的阴影。

最后的红绳

由于 E3 拍肩膀的那一幕太有戏剧性，笔者对这一届 TGS 最期待的就是和田洋一与微软的约翰 · 夏伯特的基调演讲，期待着和田洋一再拍一次肩膀，把日版的《最终幻想 XIII》也拍成跨平台，把日本的业界局势拍得天翻地覆。这样我们这些爱唠叨的业界评论者们也许可以挖到一些充满娱乐性的内幕传闻，写出一篇充满激情与阴谋论的文章搏得诸看客一笑。可惜在洛杉矶上演了一出精彩舞台剧的和田洋一这次让我们大失所望，回到了公关作风严谨的日本，身为 CESA 会长的和田洋一收起了昔日与微软互动娱乐部副总裁马特里克打情骂俏的娇媚笑容，恢复了道貌岸然的严肃神情，把众多巨头登台的基调演讲也变成了呵欠连天的学术讨论大会。这一场历时将近 2 个小时的基调演讲不断重复着任何一个 UCG 读者都知道的事实：“日本游戏业已经大大落后于欧美，走向西方才是正道！”为看戏而来的记者们个个失望不已、后悔不迭，眼看着会议就要结束，巨头们依然喋喋不休，台下有的拿出手机打发时间，有的早已云游太虚见周公去了，到最后礼节性的掌声稀稀拉拉地响起，人们才悠然醒转，2 小时的沉闷演讲终于熬了过来，接下来是 4 天同样沉闷的展会。

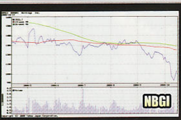
如果不是微软在 TGS08 的这潭死水里搅了点浪花，远道而来的海外记者们怕是要为他们的机票钱而感到不值了。约翰 · 夏伯特的基调演讲在和田洋一之后进行，省去了往年自己租场馆的麻烦，直接把基调演讲当作自己的新闻发布会，倒是也符合经济危机时一切从简的原则。时不时地羞辱一下索尼是微软最乐于做的事，夏伯特的演讲没有与第三方搭台唱戏，仅用一张幻灯片告诉人们：“PS

经济危机横扫游戏业

日本各大游戏公司股价走势图







的开国元老之一如今已归顺微软帝国。”《铁拳6》的跨平台不像《最终幻想XIII》那么有戏剧效果，除了地位差别外，还有心理预期的原因。《铁拳6》的PS3版长年潜水，而后起之秀《灵魂能力IV》通过跨平台让NBGI春风满面，种种迹象都在暗示着《铁拳6》正因跨平台而押后。

《铁拳6》用的是以CELL为核心的PS3兼容基板，从街机移植到PS3只是举手之劳，依照系列惯例，2008年3月当是PS3版《铁拳6》的发售之期，但看看这两年NBGI对微软的热情，对索尼的冷漠，恐怕没有几个人还敢对《铁拳6》的PS3独占抱有奢望。为了进一步向微软表示忠诚，NBGI不仅取消了PS3独占，还为X360版而押后了PS3版的发售档期，让一款已经公布了3年的游戏又要让人再多等一年。过去多数跨平台游戏只有X360版等PS3版的份，因为PS3开发环境恶劣，做起游戏来费时费力，为保持同步发售，只有把X360版先压着。而《铁拳6》却是一个反例，制作人原田胜弘把X360没有蓝光光驱、部分机型没有硬盘等缺陷全都数落了一番，不满之意溢于言表。作为一个长期为PS系主机开发游戏的制作人，原田胜弘本人更倾向于PS3，只是其影响力毕竟不比小岛秀夫等名制作人，在高须武男、鹈之泽伸等原Bandai系高层的铁腕统治下，制作人无力左右平台归属这类商业决策。《铁拳6》与《灵魂能力IV》一样，都是一个以欧美为支柱的游戏，推出X360版意味着销量翻倍，即便微软没有花钱收买，NBGI十有八九也会欣然投怀送抱。

《铁拳6》的跨平台成为TGS08的新闻头条，虽然谈不上意外，仍不免令人唏嘘感叹。曾几何时，这是一个与PS的命运紧紧联系在一起的名字。1993年，世嘉凭借《VR战士》在其与Namco的街机3D技术之争中暂时胜出，正在研发PS的久多良木健于此时找到Namco，提议双方进行技术结盟，共同研发以PS的架构为基础的街机基板，助Namco用低廉成本研发出超越世嘉的街机技术，System11街机基板以及为之贴身打造的《铁拳》就是这次历史性合作的产物。因索尼的协助，Namco在街机与家用机市场都迎来了空前的辉煌时代，因为《铁拳》，索尼拥有了展现PS实力的游戏，它成为PS的第一款300万级大作，成为美国PS首发的起爆剂。自此“《铁拳》系列”成为索尼与Namco之间的友谊象征，《铁拳》新作基板建立于PS系硬件技术的传统历经14载从未改变。在这14年里，除了GBA和WSC的掌机版《铁拳》之外，“《铁拳》系列”一直忠心耿耿地与PS、PSP和PS2相依相伴，是PS系独占游戏的楷模。即使是在2006年PS3危机四伏，久多良木健自身难保之时，仍然不忘协助Namco共同研发PS3的兼容基板。那时Namco已处于原Bandai系领导层的统治之下，与微软之间的奸情早已大白于天下，割舍旧爱，另寻新欢的意图十分明显。久多良木健为保住这位昔日同袍，在临退位前做了最后努力——与NBGI共同出资设立了Cellius，以研发CELL相关产品为目标。Cellius成立之后，System 357基板也紧接着研发成功，街机版《铁拳6》顺利上市。然而天意弄人，久多良木健最后的努力同样以失败告终。CELL在街机市场同样不受欢迎，System 357是一款连NBGI自己都缺乏信心的基板，索尼的技术早已不适应街机市场，PC架构成为新的主流，世嘉的LINDBERGH、Taito的Type X2都因为顺应潮流而抓住先机，而PS3研发进度的落后导致System 357迟迟无米下锅，错过了在高端基板中抢占市场的时机，System 357成为人们鲜有耳闻的基板，实际性能也没有预期般理想。今年2月，NBGI宣布关闭50～60家街机中心。

维系索尼与NBGI的最后一根红绳终于在《铁拳6》的苦苦支撑中断掉了，十几年的同林鸟在大难临头之时各自飞走，十几年的夫妻情谊被抛诸脑后。从此，最坚固的一对联盟形同陌路；从此，除《MGS》之外PS2时代里的第三方独占大作全部完成了跨平台转移。而索尼依然在等待，依然在慢吞吞地追求它的梦想，依然是一副死猪不怕开水烫的精神，将他的全部力量集中在前景无法预测的新生事物上。Home、《小小大星球》、Game3.0、Life with PlayStation、Qore……索尼发明了越来越多的新名词与新概念，而留给人们的除了等待还是等待。索尼希望用这些新概念创造一次“奇迹的逆转”，但他也在不断考验人们忍耐的极限。人们一次又一次地希望索尼的无所作为只是暴风雨的前夜，而索尼给予他们的是一次又一次的失望。TGS本是索尼的主场，是他十几年来的大作阵地，而TGS08的索尼让人看不到希望。



■这张曾令人无比遐想的《铁拳6》“PS3独占”CG图已成旧梦。

无尽的等待

TGS之前，业界流传的几则传闻包括：《最终幻想VII》PS3重制版、《王国之心III》PS3独占、《传说》PS3独占新作、《ICO3》、PS3降价……TGS即将召开时，索尼说：“我们将有14款新作首次亮相！”接着这些游戏逐个揭开面纱，他们分别是：模仿美式动作RPG但十有八九两头不讨好的FromSoftware二线游戏《恶魔之魂》、模仿《战争机器》但同样可能两头不讨好的Tecmo动作射击游戏《量子理论》，另外还有一些让人看不明白、也没兴趣去搞明白的廉价PSN游戏。这个在日本召开的展会里，除了一款几乎已经“进化”为网游的《白骑士物语》，你在索尼的展台找不到哪怕一款像点样子的日式RPG。PS3就像十几年前的N64一样，突然间与RPG绝了缘，而X360就像十几年前的PS一样，突然间聚集了所有的RPG。索尼为了PS3的蓝光光驱把自己搞得遍体鳞伤，结果最能发挥蓝光大容量优势的RPG却很讽刺的成为了X360的专长。第三方在微软的开发及宣传费用补贴以及打入欧美市场的诱惑中，为日本销量仅70余万的X360披肝沥胆，而索尼就像当年的任天堂一样“去者不追”，像鸵鸟一样，一头扎进沙子里，不愿理会迫近的危机。

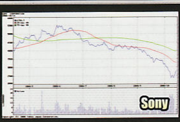
今年8月，上田文人在英国《GAMES》杂志的采访中说：“由于时间比较充裕，（新作）开发还没进入关键阶段，公司对我的要求很宽松……”笔者一位就职于国内某代工公司的朋友听说此事后，便立志以进入SCEJ为目标——一个三年没出新作的小组，到现在这个节骨眼上还可以享受宽松的时间要求，那一定是一个比中国的机关单位还要清闲的地方，那样的单位在游戏业里真是堪比仙境。SCEJ的千余名开发人员这几年来到底做了些什么？PS2时代里，SCEJ把《GT赛车》、《大众高尔夫》之外的绝大多数品牌败了个精光，《妖精战士》、《荒野兵器》等系列的品牌价值已经消耗殆尽，好不容易出了个享誉全球的TEAM ICO，却被告知“时间充裕，莫须着急”，山内一典也不慌不忙地说：“《GT赛车5》现在还不急着做，也许要到2009年，或许2010年也说不准……”

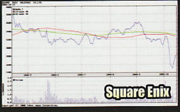
大作不慌着出，摆明无法提高销量的小游戏却出得挺勤快，《无限回廊》、《四季庭》、《最后的救世主》、《非洲》……这些游戏每出一款，只会给PS3增添一些低廉的感觉，一部号称最强的主机，却充斥着最多的官方低成本游戏，第一方都无法为自己的主机做出令人满意的游戏，又如何指望第三方为之抛头颅洒热血？

从9月初开始，X360全球大降价，大作潮汹涌澎湃，硬件销量一举超越今年来一直有领先优势的PS3，在日本也获得了一场真正胜利，这一个多月来销量一直在PS3之上。索尼却依然一声不吭，在秋季商战到来之际毫无动作，在









全球各地的硬件销量榜中垫底，一副破罐子破摔的模样。过去十分活跃的平井一夫也没了声音，继E3缺席后，在TGS中同样只是象征性地露了个面。眼看着万圣节即将到来，黄金商季近在咫尺，索尼仍然碌碌无为，看来今年的圣诞商战索尼已做好放弃的准备。10月初，SCEA总裁杰克·特雷顿说："目前PS3的销量比我们预期的高30%，因此年末的销量可能会降低，不过我们仍然会实现目标。根据目前的趋势，我估计只能满足80～90%的需求量。"将这话解读出来有两层含义：其一，索尼为2008年制定的目标极低；其二，索尼商直希望年底少卖点PS3！看起来这像是特雷顿先生在SCEA高压力的工作状态下陷入癫狂的表现，以至于错把PS3当成了Wii，为缺货而担忧起来。其实包括笔者在内的绝大多数观察者们也许都犯了一个惯性思维的错误！

说回文章开头提到的A君。A君在资本市场摸爬滚打多年，对游戏虽然不了解，但对PS3亏血本卖的事略有耳闻。某日与A君偶然谈到PS3，A君说："我要是索尼老总，就把这些PS3都囤起来，过两年再卖，这叫捂盘惜售，你懂不？"这不经意的一席话突然令我茅塞顿开，关于索尼自暴自弃的种种疑惑豁然开朗。

"捂盘惜售"是近年来在房地产行业出现的一个新词汇，与囤积居奇是一个道理，指的是地产商预期房价会上涨，因此将已开盘的楼盘捂住不卖，等到行情涨到其预期价位再发售。PS3当前的形势也许就是索尼故意为之的"捂盘"行为，只是索尼等待的不是行情看涨之时，而是PS3的成本下跌之日。

PS3的造价据称已经降到零售价以下，但依然比批发价高出一大截，PS3卖一台亏一台的事实仍未改变。久多良木健为PS3规划了一条传统的发展道路，即前期巨额亏损以扩大市场份额，后期再收回投资。这一战略让索尼亏损了30多亿美元，却依然没能获得足够的市场份额。PS3的造价之高已经超出了以往的常识，继续战略性亏损的惯性思维只能令自己继续深陷泥潭。2007年，在平井一夫背后垂帘听政的霍华德·斯特林格提出以盈利为首要目标，对市场份额的追求被放在第二位。PS3的发展道路就在这时拐了个弯，打破了人们的惯性思维，将大多数分析家预测的2008年反击计划延到了2009年。

2008年初，索尼提出2009财年（截至2009年3月31日）PS3的出货目标为1000万台，这一数字远低于分析家的预期，事实上已经预告了PS3在这一财年里不会有大动作。由于PS3的硬件销售是索尼最大的亏损源，销量越高，亏损越严重，在市场占有率与减少亏损的权衡中，索尼选择了后者。但索尼也不能完全"捂盘"，这样就背弃了已有的PS3用户，同时令市场彻底失去信心。因此在2008年里，索尼依然不忘时不时地给PS3一些刺激，比如80GB版PS3，


■《非洲》画面不错，但缺乏商业价值

比如为《落龙谍影4》提供宣传经费，但大多数时候依靠的是第三方的游戏。从上田文人到山内一典，索尼将这些真正的力量全部蓄积，等待着一场"完美风暴"，这场风暴只有在PS3实现硬件盈利时才会到来。蓝光光驱就像当年的DVD一样成本正飞速降低，明年上半年CELL也将采用最新的45纳米工艺，索尼等待的"完美风暴"最快可于明年夏季期间到来，《最终幻想XIII》的发售档期很可能就是根据这个时间计划而制定。

PS3的"捂盘"是索尼的无奈之举，没人愿意平白无故地给对手留下如此漫长的可趁之机。在跨平台大潮中，PS3与X360的游戏阵容日益趋同，X360多卖一台就意味着PS3减少一名潜在用户。更大的风险是消费者信心在这漫长的等待中被消磨殆尽，即使迎来了完美风暴也无法活化市场。不过这已是索尼的惟一选择，金融风暴的冲击已使其财政状况雪上加霜，今年中以来，索尼股价跌跌不休，10月初跌穿2500日元，市值缩水至2.4万亿日元，回归到2003年"SONY SHOCK"时的最低点。同样遭受金融危机正面冲击的任天堂，市值也有索尼的两倍以上。斯特林格好不容易把索尼扶上了复苏之路，三年计划刚要顺利落幕，却惨遭金融危机的血洗，实在是造化弄人。如今索尼资金更加吃紧，今年7月，索尼爱立信宣布将从全球1.2万名员工中裁减2000个职位；10月初，索尼日本开始裁员，这是三年前索尼万人大裁员计划之后又一轮大裁员的开始。索尼已经无法再为PS3贴钱，SCE唯有自力更生，即使PS3面临彻底陷落的危机，索尼唯有等待、等待、再等待……

寒冬的守望

这篇文章写到中途的时候，有过一次小小的修改，原因是笔者在查找资料时惊讶地发现平井一夫在此届TGS中并未缺席！只不过这个在自家展台举办的低调发布会确实是低调无趣得有些离谱，很容易就被Showgirl们的酥胸美腿遮挡了视线。在笔者的记忆中，已经有2年没有看到平井一夫标志性的爽朗笑容，自从去年在TGS一脸严肃地发表了基调演讲之后，只有在今年中索尼集团战略发布会中跟在斯特林格与中钵良治的屁股后面出现过一次，其余大多是记者们私底下的访问。他的每次露面都没有为PS3带来任何令人振奋的消息，以至于我们几乎忘记了他就是已取代了久多良木健的SCE大当家。

平井一夫刚上台时，被认为是SCE从硬件主导转移为软件主导的标志。现在我们暂时还没有看到PS3新公布了哪些了不得的新作，也许索尼确实是把他们都藏着掖着，留待下一个财年。而在这个对PS3的销量没抱太大希望的财年，索尼将宣传力量用在了两块试验田上——Home与《小小大星球》。索尼的展台依然拥有最大的面积，在展台最显眼的位置，PS3今年的主角坐在布偶星球上，用憨厚的微笑迎接观众，却见人们行色匆匆，从台前擦身而过。



去年3月Home与《小小大星球》同时公布，笔者撰文设想了一番Home的将来，当时几乎没有注意到那只在现场被议论纷纷的麻布小人。Home与《小小大星球》都代表着PS3网络战略的未来，如今看来索尼对后者的宣传较之Home毫不逊色。把《小小大星球》打造成游戏版YouTube，配合Home这个游戏版MySpace，将时下互联网中最流行的Web2.0领袖们全都以进化形态搬到了PS3上，让玩家一起投身到PS3的网络建设，这似乎是家用机网络服务的必然方向。不过它与YouTube、MySpace最根本的区别在于，前者需要花费至少400美元购买主机和游戏，而后者是完全免费的服务。你可以为MySpace花点时间注册一个账号，但肯定不会为它而专门买台PC。同理，你也不大可能仅仅因为Home而购买PS3。不过网络的好处就在于它是一个最快捷的宣传平台，一个活跃的网络社区可以具备威力无穷的宣传力量。《小小大星球》体验版发布后，与索尼预想的一样在网上出现了玩家创造的大量关卡，这些关卡的演示录像一度成为YouTube的大热点。游戏发售后不管销量有多少，其网络社区的火爆已是毫无疑问。网络在索尼的2008年计划中，可能比PS3的硬件销售更加重要，索尼需要一个活跃的网络世界为其硬件销售的蓄势反扑做铺垫，这与依靠硬件普及为发展前提的PC网络社区恰恰相反。令人担忧的是，索尼似乎已经为Home计划投入了过多的资源，除了SCEE伦敦工作室的主力研发团队外，SCEA与SCEJ都设立了Home事业推进部门，投入了大量的人力财力，多个游戏项目因此搁浅，而Home要达到SCE预想的成熟状态至少还要2年。在资源本已捉襟见肘之时，为一个无法预测前景的项目不断投入，这是一场以自己身家性命为赌注的疯狂赌局。

年末商战已经开打，PS3短期内蜀中无大将已是既成事实，连续第三年在年末商战中垫底已成必然，索尼又一次愧对了广大支持者的厚望。2009年将成为PS3最后的机会，索尼是在为绝地反扑蓄力，还是确实已山穷水尽？在这个绝望的寒冬，曾经的霸王正蜷缩在孤独的角落，静静地等待寒风中若隐若现的光明……

日本，这个名词对于我们中国人来说，是一个包含着复杂情感的名词。因为历史原因，几乎不可能有中国人会对日本有什么好感，然而在全球经济一体化的今天，我们又不可能回避这个名词。日本民族文化源于中华大地，两者之间有着源远流长的历史，却也有着积怨甚深的过去，情感与理智的交割在这一刻尤为凸显。

虽然我几乎每年都能有机会东渡扶桑，但在这片看似熟悉实则陌生的土地上逗留的时间加起来也不过一月左右，我自己对这个国家这个民族这些民众这些文化的体验也仅仅停留在非常肤浅的皮层。然而正是这样短暂的匆匆掠过，让我对这个一衣带水的国家的方方面面都产生了许多的兴趣和许多的疑问，惟有用笔记下所见所闻，与诸位共享。

东京印象



文 多边形 & 火云 美编 木仙

环境

得益于今年东京游戏展举办时间的变更，终于能够在金秋十月来体验不同的日本风情，虽然与往年九月相比，这期间不过相隔半月而已，但刚走出机场，就已经体会到些许的不同。似乎刚刚才下过一阵雨，空气中还弥漫着淡淡的湿气，随行的导游不断地提醒我们：“现在这个时候是日本气候最舒适的一段时间，白天和晚上都非常凉爽，偶尔一阵清爽的小雨让空气时常保持新鲜。”事实证明此言非虚，随后在日本的一周时间里，当地凉爽惬意的气候让我们颇为享受。

今年因为准备充足，所以提前预定到了一家离幕张国际展览中心仅有五分钟路程的东京湾幕张酒店，免去了往年我们在往返会场与酒店之间的颠簸路途，工作效率也因此提高不少。这家酒店今年才是他们开张的第二个年头，酒店所处的位置真是好得不能再好了，背后就是著名的东京湾，放眼望去风景极佳，而酒店二楼就有一条通道直接可以前往 TGS 会场。也正是因为这个原因，不少与会的厂商工作人员与记者都驻扎在这家酒店，一不小心就能碰到某个知名的制作人。例如某日早上我们在等电梯，结果电梯来了之后满员，而挤在门口的居然是《恶魔城》制作人五十岚浩司，而 Gouki 也曾与《街头霸王 IV》制作人小野义德在同一部电梯里邂逅。酒店惟一的不便之处在于，客房的面积小得超乎想象，两张床之间连一个床头柜都放不下，而我们的行李箱也不得不堆在过道里。这家酒店的客房服务也给我们留下了很深的印象，因为每天回来资料都扔得到处都是，每天的清洁员都会帮我们整理好，但又保持在原来的位置，同时又能把房间打扫干净，这的确不那么容易，而且她们每天都会在清理房间后在客房内放上一张自己亲笔签名的名片，以示负责任的态度。

日本的干净，在往年的游记里都有阐述，相信大家从各种渠道也有所耳闻，然而当你身处此地，又不得不每次都发出由衷的赞叹。日本人的垃圾分类大概是全世界最细致的，任何一个放置垃圾桶的地方，都在不同的垃圾投掷口标出非常醒目的颜色与文字标识，甚至就连酒店房间里都放置两个不同的垃圾桶，分别放入可回收垃圾与不可回收垃圾。而更多对垃圾的预防处理也深入到很多细节上，例如在日本出售的口香糖里，无论是纸包还是塑料瓶装，里面都会附带一叠用来包裹你嚼过的口香糖的纸片，以防止口香糖黏在其他物体上而难以处理。而最重要的也许就是人自身的素质，在这样一个干净整洁的环境中，一种无形的自律压力让每个人都自觉保持环境的清洁，你在路上是绝对看不到任何一个日本人边走边喝水边吃东西边抽烟的，而相对的，在日本的大街上也看不到任何垃圾桶，只有在人流量较大的公共场所或者电车站才能看到，而每一个饮料自动售货机旁都会相应地放置一个饮料器皿专用的垃圾桶——日本饮料的包装都比较小巧，一般习惯都是当场喝完然后扔掉走人。不过仍有一点与国内形成对比的是，国内刚刚开始进行“限塑行动”，而在日本却没有这方面限制，虽然在每个收银处都会有告示建议大家减少塑料袋的使用，但起码这个塑料袋是免费的。据我后来查资料了解到，日本方面对于塑料袋的回收与处理在世界上也是处于领先地位，他们处理塑料袋的成本远大于使用塑料袋的成本，只不过这些成本都均摊到消费者头上了。

第一次出境

本次 TGS 之行既是火云的第一次 TGS，也是第一次出境，看到的和接触到的都是从来没有经历过的事情，自然感触良多。所以本次的游记火云就将自己的见闻和感触分为若干个“第一次”来与各位分享，希望这些“第一次”能给大家带来不一样的感觉，接下来就让我们一同开始本次的 TGS 之旅吧！

本次 TGS 特别报道小组的出发点依然定在了香港国际机场，从香港口岸到国际机场大概有 40 分钟左右的路程。本想在路程中给父母发个短信告别，但刚刚过了海关没有 100 米远这手机就彻底没了信号，在感慨中国移动信号计量精确之余开始后悔为什么不在临走前将手机转为全球通服务。本来十分无聊的路程（高速公路的两旁实在没什么看点）却因为司机大叔的健谈热闹起来，经过攀谈我们得知原来他曾经在香港干过 CID，幸运的是这几十年的警察生涯只开过几次罚单，巡逻时连把枪从枪套里拔出的机会都没有（看来香港警察每天都能碰上黑帮火拼或抢劫银行的想法，只是我们这帮看惯了香港黑帮电影的人的一厢情愿），后来因为退休得早不愿闲在家里才出来开车，其实他的退休金足够在家呆着享清福。

等上了飞机已经是下午 3 点钟左右了，在这之前我们登机的时候还发生了一点小插曲，离登机还有不到 5 分钟的时间时广播却通知我们登机口改在了其他大厅，要知道我们可是坐了 5 分钟左右的电车才由另一个大厅赶过来的。还好正当我们拖着行李准备坐电车回去的时候，Gouki 发现其实要换的登机口就在不远处……从香港到东京的航班需要飞行 3 小时 40 分左右，但是算上日本和中国的时差，这趟旅程花去的时间就要再加上 1 个小时。我们踏上东京地面的那一刻已经将近 8 点钟，由于飞机上提供的晚餐实在不合胃口，自己又没有像坐在旁边的那个老外厚着脸皮像空姐要起司的胆量，所以除了感到东京夜间的一丝凉意之外，更多的就是肚子在咕噜咕噜地作怪了。显然饿肚子的不止我一个人，多边形、Gouki 和我很快便达成了共识——到酒店把行李安置妥当之后，立刻就近找个拉面馆填饱肚子。

“日本男人要是下了班就早早地回家，会被人当作没出息的。”当火云在叫做“增田家”的一家拉面馆面对着满屋子深夜涌入的上班族满腹疑虑时，多边形给出了这样的答案……看来日剧中上班族动不动就搞联谊的桥段也不是全是虚构。大概是因为肚子饿了的缘故，每人一大碗的叉烧面很快便见到了碗底，拉面在日本的英文单词是“Chinese Noodles”，我们在日本吃的第一顿饭也算是“中华料理”吧。出了拉面馆返回酒店的路上才发现幕张的夜间真的非常安静，甚至可以听到公路两侧的灌木丛中蛐蛐发出的鸣叫声，往年 TGS 报道小组住在新宿附近肯定无法享受如此的清净吧，呵呵。

饮食

日本饮食文化源于中华大地，发展至今业已自成体系，日本料理在世界美食走廊里也占有一席之地。相比我在美国吃的东西，日本料理还是更贴近亚洲人的口味一些，无论是拉面荞麦面乌冬面，还是天(井字里面一个点，念 dong) 饭盖浇饭咖喱饭，可以说日本基本上没有难吃的东西。而除了这些比较价廉物美的食品外，较为昂贵的烧肉和更加昂贵的寿司也受到不少人的喜爱。

去年纱迦的游记中，曾记录了我们吃烤肉的 JIONG 事，但那顿烤肉的美味至今记忆犹新。今年我们一行人咬了咬牙狠了狠心决定去品尝一次来这么多次日本都没敢去品尝过的寿司，在我们酒店附近就有一座类似美食城的建筑，从一楼到四楼全是各类餐厅，正好在四楼就有一家还算小有名气的寿司店，上去一看果然很有名气，吃饭的队伍都排到门外了。好不容易落座之后，一行人要大快朵颐的决心在菜单面前都变得瑟瑟发抖——最次的寿司也要一百多日元一个，一个是什么概念呢？你把你的食指和中指并起来，大约三分之二长度的厚度的一小团米，再加上一片某种鱼的生肉，一口咽下去不仔细品尝真是毫无感觉，结果我们一行人每个人点了五六个之后就再也点不下去了——不是不好吃，实在是太贵了，而且按这个份量来推算不吃个二三十个根本不管饱，这一顿下来就得好几天的饭钱，只好匆匆忙忙埋单走人，弄得店老板还纳闷，怎么你们就吃这么一点，是因为我做得不好吃吗？我们只好说，好吃好吃，只是我们吃不惯生肉。



■别看火云个头大，他的饭量与他的身材不成正比，这一小碗拉面下肚后，火云直说“好饱啊”。



而拉面算是我们这几天比较常吃的食物了，都说日本最好的拉面在横滨，而我们酒店附近也正好有一家招牌为“横滨拉面　增田家”的拉面馆，到日本的当天我们就走进了这家拉面馆。这家店面积很小，我估计来三十个人就能把这里给挤爆了，而拉面的价格也不算便宜，一晚普通的叉烧拉面要 950 日元(日本普遍拉面价格在 500 日元左右)，但等端上来之后发现味道不是一般的好，汤浓味鲜，面条也筋斗，几个人狼吞虎咽地就下了肚，纷纷竖起大拇指。后两天我们又分别在车站和会场里吃过几次拉面，这味道完全不在一个量级上，所以我们临走之前还特地又去吃了一次。

除了正餐之外，我们还常去酒店二楼的 LAWSON 便利店买一些水和零食，这些小零食也相当精致和美味。例如我常喝的一种叫“Vitamin C”的饮料，带有淡淡的柠檬味，喝起来口感非常好；还有几个我叫不上品牌的果肉果冻，把国内的同类产品从质从量上都比了下去；有时候肚子饿了，就买个肉包子充饥，无论是面还是馅都是国内很难吃到的；而 Gouki 最喜欢的就是哈根达斯冰激凌了，倒不是别的，只是因为这里的价格和国内比起来实在是便宜太多了，同样在国内要卖三四十元的小杯冰激凌，在这里不到十元即可入手，吃得人心里都是暖洋洋的。

第一次逛秋叶原



今年运气真的是非常好，我们订到了距离会场只有 5 分钟左右路程的酒店，往年需要来回数小时在酒店与会场之间的周折终于可以省去，所以众编能够得以偷闲趁着会展还没开始抽空来到了传说中宅男的圣地——秋叶原。本次来到秋叶原火云也是背负着重任的：临走前晴天同学曾经把一张列得长长的游戏清单塞在火云的手中，并紧紧地握住拳头语重心长地说道：“这是我们大家需要购买的游戏名单，一定要坚决完成任务呀！”，只差流下两行激动的热泪了。但火云此刻很清醒，因为他明白其中的潜台词——哼哼，小样，买不齐这些游戏看你还敢回国？

等回过神来电车已经停在了秋叶原的站台，已经是轻车熟路的多边形拉着火云便走出了电车站，接着便指着前方的街道说道：“看，前边那条街就是秋叶原最著名的街道了。勇敢的少年，快去寻找你的游戏吧！”。虽说当天既不是传统游戏发售日的周四，也不是周末，但是刚一出电车站就映入眼帘的一帮女仆还是让火云感到了强烈的“宅”气息。但这几个女仆却并不是最抢眼的，因为围在她们身边这至少十好几个的白人实在是太惹眼了，看来西方宅男的数量也并不少。至于旁边那个扮相业余的哆啦 A 梦……还是算了吧，就连哆啦 A 梦真饭多边形都对她不感兴趣，“别以为只要装扮成蓝色的猫就是哆啦 A 梦！”。

这次秋叶原之行给火云留下印象深刻的不只是这一帮老外，当我们在 Sofmap 淘游戏的时候，两个老外的疯狂让我见识到了什么是真正的大手笔真宅男……这两人就像家庭主妇超市大火拼一样将货架上的游戏不断地放入手中的购物篮(这是我们在逛 Sofmap 时看到惟一拿着购物篮买游戏的)，地上满满两购物篮的游戏就是他们的战果，目测来看每个篮子至少有 30 张游戏。从其中一个人手中拿着打印好的厚厚的购物清单可以看出，这才仅仅是他们的开始……不知道这两个哥们是真的游戏狂热爱好者，还是他们打算回国开个店卖游戏。好吧，让我们祝他购物愉快！



说到 Sofmap 就要给各位介绍一下这个专门经营游戏相关产品的连锁店了，它的经营方式更类似于超市，游戏软件和手办就像超市的商品一样被陈列在货架上。当然，它们已经被做过细致的分类，比如 1 楼是 Wii 和 NDS 的游戏，2 楼是其他机种的游戏，而到了 3 楼则变成了中古游戏，每一层的游戏还按照机种、类型和五十音整齐的分布在楼层中的各个区域，寻找起来非常方便。据同行的游戏城寨编辑六段音速说，这些年来秋叶原发生了很大的变化，其中最明显的就是 Sofmap 的崛起，它合并了大量秋叶原原有的小游戏店，以至于现在这条街几乎变成了 Sofmap 街。虽然将原有的小店重新整合后更利于统一经营和管理，也更方便了玩家购物，但是却缺少了一分在茫茫碟海中找到寻觅已久宝物时的快感，也就是所谓淘碟的乐趣，实在是有些遗憾。

番外篇 饮食文化

日本同中国一样，中西美食融会贯通，街面上什么样的餐馆都能看到。寿司店和牛排店紧挨在一起，却不显得唐突。牛排店也并不是只受年轻人的青睐，我们经常能够看到一家老小携妻带子的进牛排店大快朵颐。不过在日本最大众化的食物还是面食和寿司这样的传统食品，一位现在在日本工作的朋友告诉过我，在日本的餐饮店分为几个档次，我们经常能够在日剧中看到的那种推着小木车卖些章鱼烧之类的小吃的和国内的路边摊是一样，不过现在城市里很难找到这样的摊子了，想要体验一把那样的情怀，还真得跑到乡间去了。门口外面有自动点菜设备的，也就是我们在日本最经常去的(因为不用点菜)就和国内的茶餐厅差不多，赶公车的人如果想在这里吃碗面那就再合适不过了，几分钟之内就能解决问题。能自己点餐的地方也分为两种，通常情况下吃完饭之后需要自己拿着服务员放在桌边的账单去结账，能够在桌边结账的就算是稍微上档次的餐厅了。

中国料理在日本非常受欢迎，我们路上经常能够看到诸如“担担面”、“麻婆豆腐”等招牌，我们甚至在涩谷的街头看到了 100% 原装正宗的“小肥羊”。当然，这些在国内稀疏平常的家常菜到了日本身价可就不止翻了一番。

交通



谈起日本的交通，基本就等于和电车脱不了干系。作为日本最主要的公共交通方式，电车这种轨道交通比其他交通方式有着无可比拟的优势：准时准点、行驶安全、价廉环保、运载量大、四通八达……

我一直非常佩服日本电车的运作方式，从进入车站、上车到最后出站，每一个细节都令人折服。东京交通圈内最大的电车线路就是 JR 线，另外还有东铁线等其他公司运营的线路，在购票处，从出发点到任意终点的票价都已经明码实价标注在交通图上，你只要按照目的地标注的价格购买相应的车票即可。说起这自动售票机的投币口也很有趣，这个投币口很大，你可以一次塞好几枚硬币进去，机器会自动识别，据说那边纸币的投币口也是一样，一次可以塞好几张纸币进去，不过我从来没买过这么多的票，也无从尝试。

候车月台上都会有公告牌标明工作日和休息日列车到站的时间，我仔细看了一下，最短的两趟车之间只相隔 2 分钟，最长的也不过 8 分钟，而且在这几年坐车的经历里，我从来没有遇到过误点的情况，如此庞大的交通网能够如此精密准确的运营，想一想都觉得可怕。不过据当地的朋友说，他曾遇到过一次意外，某日早上上班，他常去的电车站堵得水泄不通，一打听才知道有人在这趟列车线路的某个位置卧轨自杀了，造成整条线路的临时停运，就好像原本精密运转的设备因为一个小齿轮而不得不整台机器停下来维修一样，车站里不断广播着建议大家改用其他交通方式，当然这是极端罕见的个例。

日本人在车上都比较安静，几乎是没有互相交谈的，不是睡觉就是自己看小说，年轻人都流行拿手机看网页或者看电视，也有拿着 iPod 听音乐或者用 NDS 和 PSP 玩游戏的，但都是要戴着耳机的。说起这手机，顺便说一下，来日本这么多次，我几乎就没听到过哪个日本人的手机铃声响过，因为在车厢里有明确的标识提示大家将手机设置静音，而在老弱病残孕专座附近，更是提示要关闭手机，这是为了避免手机电波干扰对心脏起搏器造成的影响，万一正巧有位心脏病人在车上，被来电给整出什么意外就麻烦了，这一点也体现了日本人在细节问题上的认真。

而最让人佩服的一点，就是在使用自动扶梯的时候，东京地区的习惯是靠左站，而将右边让给急行的人，我最开始以为这是日本交通道路法规里规定的，日本人遵照执行得很好罢了，结果一打听才知道，这一点并没有任何法律约束，完全是人们自觉自愿形成的社会公德，这就让人无话可说了。每当我和日本人一起站在电梯左边的时候，我都觉得在这方面的素质差距就像一道难以逾越的鸿沟，硬生生地横跨在两国文化之间。另外说一句，在大阪地区形成的习惯与东京相反，那边是靠右站，把左边的路让出来。

除了电车之外，其他的公共交通方式还包括出租车和公车。日本的出租车价格可不便宜，起步两公里内 710 日元，然后每 274 米加收 80 日元（很怪的里程计数），慢速行驶（10 公里／小时）的时候每 1 分 40 秒加收 80 日元，深夜 23 点至凌晨 5 点加收 30%，所以如果不是特别特别着急的事情，一般不会选择出租车。而公车就稍微复杂一点，不同的线路不同的公车公司所定制的价格都不一样，而最头痛的是付费的方式也不一样，有的是上车的时候付费，有的是下车的时候付费，有的必须现金，有的可以买公交卡，如果是外地游客，还是不要选择这种交通方式为好。



■在会场与《生化危机 5》的演员们偶遇，从左至右分别是游戏过场动画的导演、谢娃的声优和克里斯的体优。

第一次排队试玩



会展开始的第二天终于让我体会到了采访过 TGS 编辑口中所谓“排队排到脚软”的感觉，你要是到 TGS 没排过队，那根本不能叫去过！今年 TGS 最热闹最受欢迎的展台，Capcom 当仁不让。虽然 Capcom 的展台设置在 SE 对面，但是论在展会上的人气来说，有《DQ IX》、“《FF X III》系列”和《王国之心》影像或试玩展出的 SE 还是略逊一筹，Capcom 所有的试玩项目都有精美的赠品赠送只是其中的一个原因，《怪物猎人 3 tri》和《生化危机 5》的火爆人气才是关键。

由于去会展第一天时没有经验，在 Capcom 展台试玩完《生化危机 5》之后，准备趁着被震撼的感觉还没退散之际再到《MH3》展台过把瘾，但还没转过弯就已经发现试玩区排出的长龙，顿时心里就凉了一大截。于是痛下决心打算明天等到会场一开门就直奔《MH3》的展台玩个痛快。但是满怀激动地到达试玩区却发现，来得早就能排到前面那只是我这个无知青年的一厢情愿，长达百人的队伍再次无情地给了我重重一击，真不知道这刚开门不到 5 分钟的时间是从哪跑出来这么多人排队的，难道他们这一刻都是博尔特附体？

由于接下来就是对公众开放日了，届时排队的人更会增加数倍，所以为了玩上最期待的游戏之一，我也只能硬着头皮顶上去了。谁知道这一站就是一上午的时间，等工作人员把操作指南发到我的手中时已经是 2 个多小时之后了，这时候经过了昨天一役摧残的我的双腿已经麻木了……好在游戏没有辜负我的期望，也证实了我之前的猜测——操作果然没有加入过多的体感操作，几乎所有的操作都可以通过按键来完成，大剑的普通攻击方式也经过重新设计。

当然，这只是当天排队噩梦的开始，等试玩完《MH3》已经是近 1 点钟左右。接下来就是 SE 的小黑屋之旅了（SE 会在一个封闭的房间内放映未公开的新视频，而且禁止任何拍摄行为），为了看到《FF X III》的新影像，我又花去了 1 个多小时的时间，进入小黑屋发现厅内提供的座椅时差点泪流满面，顿时感觉 SE 让自己头顶青天。坐下缓过神来才发现《王国之心》手机版的影像已经开始放映，这次小黑屋内除了公布《王国之心》掌机两款游戏的大量影像（NDS 版确认 2009 年 2 月发售）和两款次世代《FF X III》的新影像之外（《FF X III》确认 2009 年发售），还公布了《寄生前夜 3》和《FF X III Agito》的实机游戏画面。最狠的当属《FF VII ACC》决定发售三个版本，半个小时的新影像和《FF X III》试玩版将考验真饭们的忠诚度。



这次的排队修行中，等待进入《如龙 3》小黑屋的过程算是最愉快的，虽说为此我也花了近 1 个小时的时间等待。但是由于放映室布置得非常具有个性（SEGA 将这里装扮的像是黑帮场所开业的样子，室外摆放着游戏中黑帮人物赠送的花篮），门外还安排了两位身材高挑身着华丽红色和黑色晚装的 Showgirl 接待（个人认为红色晚装的那位是这次展会上最漂亮的），而且在排队时还会有穿白色晚装的 Showgirl 为你亲手贴上《如龙 3》的特别 PRESS，其实我想说的是屋里长达 20 多分钟的介绍影像更加激动人心！

番外篇 排队文化

日本人喜欢排队那是出了名的，走到哪里都能看到有人在排队，会场之中那就更是习以为常了，公众开放日的那两天随便一个游戏都需要一个小时左右才能玩到，就连 Cosplayer 也需要排队才能拍到。但你是否知道这简单的排队中也有不成文的规定，特别是拍摄 Cosplayer 时，如果你不守规矩就会遭到众人的排挤，他们会在你拍照时用身体挡住你的相机，屡教不改者甚至会被众人礼貌地请走。这个规矩就是只有排在第一位的人才可以对 Cosplayer 进行拍摄，后边的排队者只能等待前面的人拍完离开才能举起相机进行拍摄。如果你有机会去日本参加会展，千万要记得排队时的规矩哦！



琐事

与E3一样，随便聊一点旅途中的琐事吧。这些事情都没什么关联，想到哪里说哪里，算是对 TGS 2008 的一种怀念吧。

秋叶原

来日本必到秋叶原，这是一条不变的真理。不过这几年我们都谈到过秋叶原，今年也没什么好说的了。不过有几件事要提醒一下大家，第一、日本的电器价格相比国内来说已经不再具有明显的优势了，相反国人更能方便去的香港已经成为海外电器的购买集市；第二、日本很多地方尤其是秋叶原都可以直接刷国内的银联卡了，所以以后出国不用带太多现金，直接刷卡即可，而且有不少大型专卖连锁店（如Softmap）刷银联卡还可以在价格上打5%的折扣，何乐而不为？第三、在秋叶原（其他地方也一样）购物，超过一万日元一定要出示护照提醒店员给你免税，日本海关是没有退税服务的。

中古店

"中古"在日语中就是二手货的意思，就游戏而言，日本有不少专门卖二手的店铺。虽然货物是二手，但品相却非常新，几乎看不出二手的痕迹，日本人本身用这些东西都非常爱惜，而这类店铺一般都会对收购的货品进行重新包装，买下来也非常划算。如果你去秋叶原而时间又比较充足的话，建议你仔细到这些店铺去淘淘，往往能发现很不错的东西，例如我今年就在某家店翻出一张未拆封的PS版《寂静岭》，才花了800多日元。



Gouki 与《生化危机 5》制作人竹内润的合影。

礼数

日本是一个重礼数的民族，相信学日语的朋友对日文中的敬语那是相当头痛。我觉得日本人的腰应该都不太好，或者反过来说，他们的腰可能都比较好。日本人喜欢点头哈腰这是人尽皆知的，即便是一段普通的对话，也一定是以互相点头哈腰开始，以互相点头哈腰结束，腰不弯到90度就算礼数没有尽到。在服务业这一点就更甚了，每个店员都客气得让你觉得来这里购物真是不好意思。

手机

日本的手机制式在世界上算是独树一帜，而他们的手机技术在世界上也是领先的。日本手机绝大部分都是大翻盖样式，并且屏幕大，分辨率高，手机本身的性能也非常强悍，玩游戏上网什么的早已是基本功能，从去年开始普及的手机电视今年也已经大范围流行开来。而且这些手机外形设计都非常精美，要不是在国内无法使用，真想买一台。曾在世界范围内引起热潮的iPhone手机在日本受到了极度的冷遇，别看iPhone很牛叉，但是跟日本手机比起来就根本不算什么了，一台连电视都不能看的手机，谁买啊？

杂志

日本的纸媒相当发达，书店里能看到各种类型的杂志，而且印刷都非常精美，赠品也是颇为豪华。一般来说，大众型杂志都可以随便翻阅，稍有点暴露的内容都会想办法封闭起来，无法随意翻阅，成人杂志就得去专门的区域寻找了。价格上相比日本人的收入来说也是便宜得可以，从200多日元到700多日元的都有，回到开头那句话，每一本的装帧和印刷都非常精美，让人拿在手里就舍不得放下来了。

小日本

"小日本"是我们以前对日本人的蔑称，在那个年代，日本人的确普遍是身材矮小，但时至今日，恐怕这个情况要反过来了。就我这几年在日本的观察，日本人种已经发生了普遍的变化，尤其是年轻一辈，各个都是身材高大，体型俊朗，以往印象中那蓄着小胡子的倭寇在大街上已经基本绝迹。日本在近几十年里通过调整民众的饮食习惯等方法，已经逐渐在体格方面"脱亚入欧"，实在是让我们汗颜。



最后

不知不觉，日本的一周时间很快就结束了，多少有些依依不舍。明年的TGS将回到九月，不过一个令人担忧的消息是，明年有可能会恢复到2006年三天的举办周期，这样去掉一天媒体日后对我们的工作难免会造成可以预知的影响，希望最后千万不要这样。

坐上飞机，我望着窗外，几天的疲劳累积让我有着沉沉的睡意，但我一点也舍不得闭上眼睛。日本，虽有着令我们可恨之处，却也有着让我们不得不佩服的地方，我每去一次东京，这样交织复杂的情绪就缠绕在我的脑海中。一个二战后迅速崛起的世界强国，一个至今不肯为二战暴行向我们道歉的国家，我们究竟应该抱以什么样的情绪？

话题有点扯远了，就此打住吧，用一句清代著名思想家、新思维倡导者魏源的话，与诸位共勉："师夷长技以制夷。"

第一次说再见

最后一天依然疯狂，虽然会场已经很难再看到媒体的身影，其实会展开始第二天的媒体数量就减少了一半，公众开放日后的媒体就更少了。公众的数量和昨天相比有增无减，当然这其中有天气的原因（昨天从早晨开始就断断续续地下起了小雨）。由于昨天没有预计到公众日的排队严峻程度，再次试玩《MH3》的计划可耻地失败了。说起来这其中还有个小插曲，由于往年公众日时媒体可以比观众提早一个小时，也就是9点入场，所以我们比前两天提早了一个小时来到会场。却从工作人员口中得知今年媒体被取消了这种特权（怪不得公众日的媒体数量急剧减少），我们只能在媒体专用入口排队等待和公众同时进入会场，火云这时突然想起相机的记忆棒忘在了酒店的电脑里，于是让多边形和Gouki留在会场排队，自己回酒店拿记忆棒。等火云再次返回会场后发现，之前的决定是多么的失败，入会场的时间又改到了9点半……等火云飞奔到Capcom的展台迎接我的是蜿蜒曲折近百米的队伍，工作人员高高举起的排队中止的牌子宣告了我试玩计划的失败。

没有玩到第二遍《MH3》试玩成为了我这次TGS之行的最大遗憾之一，展会的最后一天当我全速冲到试玩展台前，工作人员手中的牌子已经高高举起……真不知道排队的猎人们都是从哪冒出来的，看来只能等到游戏发售时才能再次玩上这个游戏了……

虽然这是火云第一次来到TGS，但是一路的行程中却没有陌生感，因为那样的游戏，那样的气氛对一个游戏爱好者来说是那么的熟悉。虽然仍有些依依不舍，但是终归还是要说再见的，TGS让我们明年见。



游戏情报站

NEWS GAME SPOTTING CRITICISM

栏目主持 星夜

触犯《古兰经》，《小小大星球》被迫召回！

事件 EVENT

10月中旬《小小大星球》在北美的部分零售店提前上市，然而几乎与此同时欧洲零售商却失望地迎来了该作的延期。英国著名零售商GAME表示，本作欧版将延期三个星期，预计11月中旬发售。SCEE随即于10月17日发表声明，将已经发往零售商的《小小大星球》全部紧急召回，原因是该作中某一关背景音乐的歌词来自伊斯兰教的圣典《古兰经》。

一位穆斯林玩家首先发现了游戏中一个叫做"欢唱游猎"的关卡存在问题，背景音乐中的歌词有两句来自《古兰经》，翻译过来的意思是"人人都要尝死的滋味"以及"凡在大地上的，都要毁灭"。这位玩家与几个朋友一起多方求证，证实了此事，并且在阿拉伯玩家中引发了讨论。将《古兰经》的内容混编入世俗的歌曲中，这被认为是一种亵渎经典的行为。于是这位玩家向开发商Media Molecule发信指出了问题所在。SCEE与Media Molecule得知后，找人听了整整12个小时后，也确定该处确实存在问题。Media Molecule原本提议通过补丁的方式屏蔽这首歌曲，但SCEE认为应该考虑到那些不上网的玩家，因此决定将已经运往零售商的游戏召回。随后SCEA也确认美国地区的《小小大星球》也已经召回，新的发售时间为10月27日，比原定计划延后一周。



因触犯《古兰经》而召回游戏的事件之前微软也曾遭遇过，2002年11月发售的Xbox游戏《格斗超人》就有一段背景音乐引用了该圣典的词句，微软在游戏投产后发现了该问题，原本也可以在上架之前将其召回，但微软抱着侥幸心理希望人们不会发现其中的问题，结果后来还是东窗事发，于2003年2月被迫召回，所幸游戏销量极低，召回一事并未造成太大损失。

RPG之父斥资3000万圆飞天梦

事件 EVENT

2008年，中国实现了载人飞天的梦想，而游戏产业也创造了飞天壮举！很多游戏制作人都很着迷宇航领域，例如id Software的约翰·卡马克就一直在努力研究火箭，不过想必没有一位游戏制作人能够比理查德·加里奥特(Richard Garriott)更执着于宇航。最近他花了3000万美元终于实现了飞天梦！

理查德·加里奥特是角色扮演游戏开山鼻祖"《创世纪》系列"的制作人，1997年开发的《网络创世纪》成为第一款获得商业成功的MMORPG，因此又被称为"网游之父"。理查德·加里奥特的父亲欧文·加里奥特就是一名宇航员，现年77岁的他曾于1973年在太空实验室待了60天，1983年又在哥伦比亚号航天飞机中待了10天。这次理查德·加里奥特完成了飞天壮举，使其成为美国第一对双双飞天的父子。



■太空中的理查德·加里奥特。

理查德·加里奥特是在哈萨克斯坦的拜科努尔发射场乘坐Soyuz TMA-13火箭于10月13日升空的，由于资金短缺，该发射场面向富翁们提供了太空旅行服务。据美联社报道，这次加里奥特为了他历时12天的太空之旅而支付了3000万美元，不过他也获得了一些赞助商的支持，通过帮助他们进行一些太空实验以分担高昂的费用。他主要的任务是"不朽计划"(Operation Immortality)，将数字化的人类基因序列资料带到太空保存，他所携带的硬盘中记录了人类最伟大的成就、全世界人类的信息以及部分最优秀人物的DNA样本，这样以后就算世界毁灭，也许人类的资料依然可以被外星人发现，又或者是通过克隆技术让伟人们重生。

DIGEST 本期大事记

10.06 由于《救世魔神》销量不理想，开发商硅骑士公司宣布裁员26人。

10.09 微软互动娱乐部副总裁John Schappert在TGS基调演讲中宣布《铁拳6》登陆X360，将于2009年秋季与PS3版同步上市。

10.09 索尼在TGS的新闻发布会中宣布售价39980日元的80GB版PS3将于10月30日在日本推出。

10.09 CESA举办"2008日本游戏大奖"颁奖礼，《Wii Fit》与《怪物猎人携带版2nd G》共同获得大奖。

10.13 RPG之父理查德·加里奥特斥资3000万美元搭乘俄罗斯的航天飞机升入太空。

10.14 据知情人士透露，微软已经将X360游戏的最低产量要求提高到5万套。

10.15 上海灵禅信息技术有限公司发布了首款中国本土游戏工作室开发的XBLA游戏《疯狂老鼠》。

10.16 加州一些玩家因三红而将微软告上法院，认为微软明知X360存在质量问题却照常销售，是故意隐瞒产品缺陷。

10.16 PSP-3000于日本上市，虽然并未有大规模首发活动，但市场反响相当热烈。

10.17 SCEE宣布由于《小小大星球》中的一段背景音乐歌词涉嫌亵渎伊斯兰教圣典《古兰经》，因此在已经发货给零售商的情况下将该作紧急召回，全球发售日因而向后推迟一周。

10.18 Capcom表示他们在PSN上的专属店铺将于11月初开张，今后各第三方都将会有自己的专卖店在PSN中陆续开张。

10.18 微软宣布从11月开始将于欧洲推出8款X360同捆套装。

NOTEPAD

INFO 新闻短波

PS3 160GB套装

SCEA宣布将于11月推出一个《未知海域》的160GB版PS3套装，定价为500美元。



三红再惹官司

三红真相被一些知情人士披露之后，近日加州的一些玩家将微软告上法院，认为微软为了与PS3和Wii竞争而不顾产品质量，明知有超过50%的首发X360存在散热隐患却照旧销售主机，因此构成了侵犯知情权和故意隐瞒产品缺陷等罪名。

三上真司UE3新作

须田刚一成立的蚱蜢工作室最近宣布，他们与《生化危机》制作人三上真司以及Q Entertainment合作开发，并由EA发行的恐怖动作游戏新作将会采用"虚幻引擎3"开发。本作将会在X360、PS3和Wii上推出，不过Wii版并非采用"虚幻引擎3"制作。

《镜之边缘》三部曲

EA DICE工作室高级制作人Owen O'Brien最近表示，《镜之边缘》其实是一个三部曲，剧情方面有很多潜力可挖。

硅骑士裁员

由于《救世魔神》销量不理想，开发商硅骑士公司已经于10月6日宣布裁员26人。总裁Denis Dyack说："这26个人都工作得很努力，而且对我们很有价值，我们希望未来有新项目的时候能够把他们重新招回来。"

X360抬高门槛

据业内知情人士透露，目前美国微软已经抬高了X360的门槛，要求每款X360游戏产量至少要有5万套，这意味着很多小厂商在加盟X360时将会面临更大的风险。在日本的最低产量标准为6000套。

PS3网游大爆发

SCE旗下的索尼网络娱乐(SOE)总裁John Smedley日前在MTV的采访中表示，未来他们开发的所有网络游戏都将会在PS3上推出，之前SOE已经开发了一个对应PC和PS3的跨平台引擎。

《刺客信条2》制作中

《刺客信条》的动作导演David Wilkinson最近透露，他们的动作设计师Alex Drouin目前正在"忙着让艾泰尔更逼真"，以及"让艾泰尔会游泳"，看起来续作已经在制作中，而且会增加不少新动作。

X360八款新套装

微软宣布将从11月开始，在欧洲推出至少8款X360套装，首先是赠送《乐高印第安纳·琼斯》和《功夫熊猫》的精英版和豪华版套装，定价为299欧元和239欧元，还有一个是赠送《世嘉超级明星网球》的套装，



定价为179欧元。此外还有5款豪华版套装将于11月7日发售，分别同捆《战争机器2》、《007 量子危机》、《职业进化足球2009》、《古墓丽影 地下世界》(并赠送1200点微软点数)，以及《波斯王子 奇迹》，该套装定价为269欧元。

《飞龙世纪》飞临次世代

BioWare于10月17日确认，备受关注的PC角色扮演大作《飞龙世纪》将于2009年年末商战期间推出PS3和X360版，游戏的正式定名为《飞龙世纪 起源》(Dragon Age: Origins)，PC版将于明年第一季度发售。

《钟楼2》电影版

根据知名恐怖游戏《钟楼2》改编的电影版确定将于11月开拍，本片的女主角已经敲定由《生化危机》电影版主演Milla Jovovich出演。

特报 SPECIAL X360将彻底PC化，实现"向上兼容"？

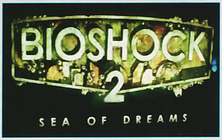


新一代主机"向下兼容"上一代主机似乎是天经地义的事，但是你可曾听说过"向上兼容"？

最近国外网站Xbox Evolved表示，他们从微软内部人士那里得知，X360也许将会"向上兼容"X720的游戏，这到底是怎么回事呢？据称，"X720"的结构将会是基于X360，它的性能进化之处就像是给PC增加一块超强的新显卡一样，两部主机的游戏依然可以通用，但是"X720"可以通过其更高的性能将画面标准设置得更高，比如提高解析度、增强光影效果等。该网站表示，微软目前正在测试这一概念，对于这新一代主机的最终规格正处于最后阶段的商议之中。如果被最终通过，对于所有X360用户来说都是天大的好事，因为他们将可以玩到"X720"的游戏！

从技术上来说，X360的这种进化方式完全是可行的，以现有架构为基础，就意味着主机研发费用大大降低，而且游戏发行商为一款游戏准备两种画面质量并非难事，绝大多数PC游戏都有画面质量设置功能。而如果这种概念被搬到家用机上，可以让主机的更新换代更平稳，因为第三方不用再担心用户基数不足，因为X360已有的数千万玩家都是潜在用户，而对画面有追求，而且不介意多花钱的铁杆玩家也可以得偿所愿享受到更出色的画面，对于玩家和厂商双方而言，这似乎都是一个相当不错的主机升级方式。

软件 SOFTWARE 《生化奇兵2》公开





PS3版《生化奇兵》发售后，有玩家在其中发现了一个隐藏要素——《生化奇兵2》的首个预告片。在这个预告片中，可以看到一个少女拿着个玩偶，这个玩偶看起来是"Big Daddy"的模型，暗示着小女孩就是《生化奇兵》中的小萝莉，从她的年龄来看，故事应该是发生在前作之后。在预告片的最后出现了完整游戏名——《生化奇兵2 梦之海》(BioShock 2: Sea of Dreams)。

全球范围内对X360版《MGS4》的需求十分迫切，而这也正是我们现阶段正在考虑的问题。



Konami的一位发言人最近在日本晨星证券投资网站的采访中表示，他们正在考虑《MGS4》的跨平台问题。

我希望看到《最终幻想XIII》在日本的X360上出现。



微软日本X360事业部长泉水敬最近表示，X360将会有更多更强的日本第三方游戏阵容，因此目前在日本热销的趋势不仅会保持下去，而且还会稳步提升。

业界声音

特报 SPECIAL 游戏公司今年市值普降4成！

由于金融风暴的影响比人们预计的还要严重，长期屹立不倒的埃克森美孚、IBM等企业帝国今年来市值已经缩水40%，纳斯达克综合指数降低41.3%，多数游戏公司的市值也出现了同比例的下滑。长期以来人们一直认为游戏产业可以度过这场危机，但分析家认为，这次游戏业同样无法逃脱。

Lazard投资公司分析家Colin Sebastian表示，在年末商战即将到来之际，游戏公司在股市上的惨跌以及消费需求的低迷将最终影响今年的游戏产业规模。摩根分析家Michael Pachter表示，虽然游戏是一种非常省钱的娱乐形式，但依然不是生活必需品，在经济危机过于严重的情况下，除了生活必需品外，一切非必需品的消费都将大幅萎缩。因此今年游戏公司的市值缩水程度将超过40%的平均值。目前EA与THQ的市值缩水程度分别达到了54%和68%。不过也有一些公司的跌幅远低于市场均值，Activision Blizzard的跌幅为28%。Pachter说："大家都知道《魔兽世界》就像可卡因一样，可能反倒从大萧条中受益，失业的玩家们可以一星期玩上100个小时。"

最后，Pachter认为今年年末商战期间市场的游戏需求量还是会很大，但多数游戏公司恐怕一时半会儿还无法恢复元气。他说："这是我毕生见过的最糟糕的经济环境，可能要好几年才能走出来。"

软件 SOFTWARE 首款国产XBLA游戏上市！

上海灵禅信息技术有限公司于2008年10月15日正式发行了Xbox LIVE Arcade游戏《疯狂老鼠》，《疯狂老鼠》作为第一款由中国本土游戏工作室开发的XBLA游戏，在中国鼠年成功孵化！

在这款32关卡的游戏里，玩家将在一个富有活力的彩色二维迷宫中，操控游戏里的美食家——老鼠。在每一个关卡中，都需要去攫取食物、奔跑、躲藏并获取相应积分。在寻找传说中的美食家之旅中，玩家将面临各种艰难险阻，玩家必须克服这些艰难险阻并击败对手，最终才能找到传说中的美食家。要想赢得这场游戏的胜利，玩家必须征服那些守卫美食家的卫兵。

单机游戏玩家可以享受两种《疯狂老鼠》的玩法，每一种玩法都能给玩家带来丰富有趣、目标明确的极致体验。在故事模式中，玩家将遭遇一连串的难关，在每个关底获得分数和排名，试图获得比对手更多的积分。在对战模式中，玩家将和其它玩家展开竞争，看看谁能在最短的时间内获得最多的积分。

除了单机游戏模式，《疯狂老鼠》还有多人模式玩法，让玩家享受团队协同作战的乐趣。玩家可以邀请另外三个朋友一起分享该游戏，也可以通过Xbox LIVE 与异地玩家联网游戏，在同一迷宫比赛中争取获取高分。玩家既可以相互协作的方式参与游戏，也可以相互竞争，享受多人游戏带来的超级乐趣、挑战和刺激。



业界声音

《生化尖兵》不是他妈的蜘蛛侠！



由于在高楼间跳跃这一点上有相似之处，经常有人将《生化尖兵》与《蜘蛛侠》相提并论，对此开发团队GRIN公司的Andersson忍不住爆出粗话，表示不要把他们的大作与《蜘蛛侠》这种烂游戏混为一谈。

大多数玩家聪明得令人难以置信，普通玩家都要比发行商更懂得怎样能成就一款好游戏。



《半条命》开发商Valve的创始人Gabe Newell最近表示玩家比发行商更懂得判断游戏的优劣。

我希望PS3和X360在这里都获得成功。



SCE全球工作室总裁吉田修平日前表示，他希望X360在日本获得成功，这样至少可以让更多玩家对高清主机产生兴趣，而不是全都变成Wii的用户。

特报 SPECIAL 索尼：欢迎第三方到PSN开店！



Capcom专属的小店即将在PSN上开张！这是索尼新网络计划的开始。Capcom数字发行部门产品经理John Diamonon说："我们正在用与众不同的方式支持PSN。"

Capcom表示，他们在PlayStation Store中的"专卖店"将于11月初推出，其中将采用Capcom自己设计的主题，仅提供Capcom的下载游戏。Diamonon透露，这是索尼主动联系他们提出的想法，今后其他第三方的"专卖店"也将会在PSN上陆续开张。Capcom商业开发及战略策划部副总裁Christian Svensson表示，Capcom正计划打造一个"数字品牌"，让玩家将其与高质量游戏联系在一起。在PSN上开"专卖店"就是树立其品牌形象的一种表现，另外随着"新X b o x 体验"即将上线，Capcom表示很有可能今后也在Xbox LIVE上开店。

还有一个非常令人遐想的可能性是：在Home推出之后，Capcom是否会在里面设置一个3D化的虚拟店铺？Svensson说："现在我还不便透露太多，但这在理论上是可行的。"

SCENE 图说新闻

看到图片中500日元这个数字时，你可以更深刻感受到封面中斯内克的痛苦表情。这是新宿一家游戏店开出的《潜龙谍影4》二手游戏回收价格，同样在这家店里，《高达无双》的回收价为1200日元，《交叉利刃》为3800日元，甚至已经卖了3年的NDS游戏《来吧！动物之森》都开出了2500日元的回收



值崩？



非洲之家

这是某非洲新电影剧照还是《生化危机5》新截图？如果不是有右下角的Home标志，你可能会发出这样的疑问。其实这是育碧为《孤岛惊魂2》而在Home中建造的空间，在这里你还可以玩到迷你游戏，欢迎所有PS3玩家造访！顺便一提，也许育碧把它借给Capcom当《生化危机5》的Home空间也是个不错的主意！



DC暴风兵

把家用机改成掌机不稀奇，能改得这么有艺术性还真是少见。国外某DIY论坛成员Hailrazer发布的这个掌机版DC造型灵感来自《星球大战》中的暴风兵，其实此人之前已经创造了一款黑武士版的N64掌机，真是个一等一的星战DIY达人！

当你拿到这期杂志时，"等待已经结束"，LucasArts与BioWare合作开发的游戏将大白于天下，看来这款游戏十有八九就是《星球大战 旧共和国武士》的网游版，据称正式定名可能是《星球大战 旧共和国》。



结束等待

继《黑道圣徒2》中以黑帮形象恶搞登场后，奥巴马的竞选广告正式在众多游戏中出现。图为10月6日至11月3日期间在《火爆狂飙 天堂》X360版中出现的街头广告牌，而EA老总John Riccitiello更是个人向奥巴马的竞选资助4600美元。



为奥巴马投一票！

士官长杀入中世纪！《神鬼寓言 II 》让你梦想成真。游戏中有一套隐藏的士官长服装，在游戏中的来头是"远古的圣物"，穿上它还可以提高防御力，因为有头盔和盔甲。



神鬼光环

日本游戏周间销量排行榜 TOP 10

JAPAN WEEKLY VIDEO GAME SALES CHART

2008年9月22日～2008年9月28日

1 NEW 超级机器人大战 Z PS2

スーパーロボット大战Z

■NBGI■2008年9月25日发售■策略角色扮演■7800日元



游戏最让FANS兴奋的就是收录了包括9部新增作品在内，共计22部"机战"作品中的人物和机体，使其成为了系列作品史上内容最丰富的一作。战斗方面不但大大强化了攻击时的动画等演出效果，"3人小队"所构成的阵型也让战斗时所能使用的战术更加多样化。

本周：366 493 套　累计：366 493 套

排名	游戏	发售信息	销量	平台
↓ 2	口袋妖怪 白金 ポケットモンスター プラチナ	■2008年9月13日发售 ■Nintendo■角色扮演	◆本周 195479套 ◆累计 1473548套	NDS
→ 3	旋律天国 金 リズム天国ゴールド	■2008年7月31日发售 ■Nintendo■音乐	◆本周 65257套 ◆累计 719677套	NDS

4 NEW 毁灭世界 NDS

ワールド・デストラクション～导かれし意思～

■SEGA■2008年9月25日发售■角色扮演■5800日元



游戏最大的特色就是使用双屏来表现更具魄力的战斗画面，并且根据敌人所处的位置，每名角色所能使用的招式也会发生相应的变化。除了战斗后获得经验值的角色成长系统外，玩家还可以利用CP来强化技能，甚至收集不同的"语句"给角色装备上还能在战斗中产生各种辅助效果。

本周：55 938 套　累计：55 938 套

排名	游戏	发售信息	销量	平台
NEW 5	筋肉人 肌肉大奖赛2 特盛 キン肉マン マッスルグランプリ2特盛	■2008年9月25日发售 ■NBGI■格斗	◆本周 35240套 ◆累计 35240套	PS2
↓ 6	龙珠DS ドラゴンボールDS	■2008年9月18日发售 ■NBGI■动作冒险	◆本周 29879套 ◆累计 102209套	NDS
NEW 7	交叉利刃 クロスエッジ	■2008年9月25日发售 ■Compile Heart■角色扮演	◆本周 22386套 ◆累计 22386套	PS3
↓ 8	Wii Fit Wiiフィット	■2007年12月1日发售 ■Nintendo■体育	◆本周 21261套 ◆累计 2643321套	Wii

9 NEW 潜水员的假日 隐秘记录 PS3

AQUANAUT'S HOLIDAY～隠された记录～

■SCE■2008年9月25日发售■角色扮演■5800日元



作为一款以海底探秘为主题的游戏，对环境的逼真还原是本作最吸引人的地方。伴随着宛如天籁的背景音乐，玩家的主要任务除了潜入海底去解开海洋学家所提及的"大秘密"外，通过不断探索新的海域，还能发现新的海底景观以及生物，从而触发更多引人入胜的支线事件。

本周：17 646 套　累计：17 646 套

排名	游戏	发售信息	销量	平台
NEW 10	天灾 危机之日 ディザスターデイ オブ クライシス	■2008年9月25日发售 ■Nintendo■动作冒险	◆本周 14310套 ◆累计 14310套	Wii

《超级机器人大战Z》以36.6万的首周销量拿下了本周的冠军宝座，和去年发售的《超级机器人大战 原创世纪合集》首周34.6万的销量相比，虽然增加的份额并不多，但却意外地使本周PS2的硬件销量较以往的平均水平有了2000台左右的增长，系列作品在日本玩家心目中的地位由此可见一斑。另外本周前50位上榜作品中的新作数量较上周翻了一番，而即将到来的10月新作狂潮势必会让榜单中的排名发生更大的变化。

2008年9月29日～2008年10月5日

排名	游戏	发售信息	销量	平台
↑ 1	口袋妖怪 白金 ポケットモンスター プラチナ	■2008年9月13日发售 ■Nintendo■角色扮演	◆本周 121722套 ◆累计 1595270套	NDS

2 NEW 真·三国无双5 Special PS2

真·三国无双5 Special

■Koei■2008年10月2日发售■动作■6800日元



除了新增6名角色的无双模式外，游戏的全部内容几乎和PS3版没有任何差别，画质的损失和同屏人数的减少都是PS3版玩家对本作感到遗憾的主要原因。当然抛开这些因素，还未踏入次世代的玩家还是能借由本作体会到在诸多地方有所改进的"《无双》系列"最新作。

本周：109 658 套　累计：109 658 套

排名	游戏	发售信息	销量	平台
↓ 3	超级机器人大战Z スーパーロボット大战Z	■2008年9月25日发售 ■NBGI■策略角色扮演	◆本周 59627套 ◆累计 426120套	PS2
↓ 4	旋律天国 金 リズム天国ゴールド	■2008年7月31日发售 ■Nintendo■音乐	◆本周 54418套 ◆累计 774095套	NDS
↑ 5	Wii Fit Wiiフィット	■2007年12月1日发售 ■Nintendo■体育	◆本周 213501套 ◆累计 2664671套	Wii
NEW 6	实况力量棒球大联盟3 实况パワフルメジャーリーグ3	■2008年10月2日发售 ■Konami■体育	◆本周 17621套 ◆累计 17621套	PS2

7 NEW To LOVE 临海学校篇 PSP

To LOVEる－どらぶる－ドキドキ！临海学校编

■MMV■2008年10月2日发售■文字冒险■4800日元



本作是根据同名人气漫画《To LOVE》改编的游戏作品，玩家需要扮演主人公与众多美少女们在夏天的海边展开一段段让人心跳不已的恋爱故事。游戏最大的卖点是可以通过平时触发的特殊事件来组合出"妄想事件"，从而发现一些女性角色平时并不会表现出来的另一面。

本周：15 547 套　累计：15 547 套

8 NEW 一骑当千 雄辩之拳 PSP

一骑当千 Eloquent Fist

■MMV■2008年10月2日发售■动作■4800日元



游戏讲述了发生在第三季动画开始后不久的原创故事，玩家需要操纵动画中耳熟能详的女性角色，消灭掉关卡中源源不断出现的敌人来推动情节的发展。动画作品中经典的"爆衣"设定仍然可以在游戏中实现，不但有专门绘制的角色面部特写，还会伴有华丽的攻击效果。

本周：14 818 套　累计：14 818 套

排名	游戏	发售信息	销量	平台
↓ 9	毁灭世界 ワールド・デストラクション～导かれし意思～	■2008年9月25日发售 ■SEGA■角色扮演	◆本周 14601套 ◆累计 70539套	NDS
↓ 10	龙珠DS ドラゴンボールDS	■2008年9月18日发售 ■NBGI■动作冒险	◆本周 12403套 ◆累计 114612套	NDS

本周最让人关注的无疑是从PS3移植到PS2的《真・三国无双5 Special》，但本作首周11万的销量仅仅只占到了PS3版首周销量的58%，而且和之前采取同样移植模式，首周销量占到PS3版88%的《高达无双 Special》相比存在较大的差距，也从一个侧面反映出大多数玩家对这种移植现象所表现出来的态度。掌机方面，由MMV推出的两款动漫改编游戏反响不错，但仍摆脱不了"昙花一现"的宿命。

数字飚榜

29年魅力不减的"筋肉人"



▲"筋肉人"的29周年纪念DVD套装。


▲"筋肉人"的另类手办，搬弄关节时还会发出"咔嚓咔嚓"的声音。

提到日本著名的漫画人物，"筋肉人"绝对能算得上是其中一名。虽然国内玩家对它的了解并不多，或者仅仅从一些游戏作品中认为他只是"另类格斗游戏"中一名颇具个性的角色，但对于比较"念旧"的日本国民来说，提到"筋肉人"这个名字还是能勾起他们内心深处的一份特殊感情。

和大多数游戏改编作品一样，"筋肉人"最早出现在日本漫画家岛田隆司于《周刊少年JUMP》从1979年到1987年刊登的连载作品中，以现代的日本为舞台，讲述拥有过人资质的"筋肉人"与不同的敌人在"角斗场"上战斗的故事。作品最初传达的精神和当时其他同类型漫画相比存在较大的差别，并非简单地通过"守护地球"的使命来告诉读者要"惩恶扬善"，而是通过描写一场场战斗中所引出的友情，来使主人公得到成长，进而告诉读者人生中所需要经历的种种抉择和不得不面对的事情。之后"筋肉人"还分别在1996年和1998年进行过两次短期连载，时至今日，我们仍然能够在日本知名的漫画周刊上看到以《筋肉人 II 世 究级的超人塔古篇》命名的全新作品。

除了漫画作品，"筋肉人"相关的动画也分别在2002、2004、2006年于日本电视台的不同时段总共播出过184集，7部剧场版更是当时的票房冠军，而且今年为了纪念"筋肉人"诞生29周年，由官方推出的DVD合辑(2008年12月20日发售)目前预约量也已经超过了25000份，创造了约20亿日元的销售额。最后不得不提的是"筋肉人"对某些事情所产生的深远影响，以下的几个事例应该对于很多玩家来说也并不会陌生吧：

①由于原作中筋肉人最爱吃的食物是牛肉饭，而且经常会出现一家名为"吉野屋"的店铺，所以在早期"吉野家"经营困难的时候，这样的免费宣传无疑为店铺带来了很好的生意，而且之后为了感谢筋肉人对店铺的贡献，"吉野家"还推出过以"筋肉人"命名的套餐。

②《海贼王》的作者尾田荣一郎小时候也是"筋肉人"的忠实读者，并且在很多采访中他也承认自己最喜欢的"JUMP作品"是"《筋肉人》系列"，当然如果你够细心的话，也能在《海贼王》中发现很多以"筋肉人"为原形的搞笑角色。

③国内玩家熟悉的"《哆啦A梦》系列"也曾经遭遇过"筋肉人"的恶搞，并推出过名为《赘肉人》(ゼィ肉マン)的动画作品。

④为了纪念"筋肉人"诞生29周年，"日本纪念日协会"将每个月为星期四的29号(取日文中的谐音)定为"筋肉人日"。

家用机系列作品一览

名称	发售日	机种
筋肉人 肌肉大战	1985.11.8	FC
筋肉人 筋肉星王位争夺战	1987.5.1	FC
筋肉人 肮脏的挑战者	1992.8.21	SFC
筋肉人 梦幻对决	1992.9.12	GB
筋肉人历代记	2004.4.22	PS2
筋肉人 肌肉历代记	2006.2.23	PSP
筋肉人 肌肉大奖赛MAX	2006.7.27	PS2

2008 日本主机销量榜

HARDWARE ※总销量统计起始日期为2008年1月1日

名次	机种	总销量	9月22日～9月28日	9月29日～10月5日
1	PSP	2 798 090台	25 671台	26 045台
2	NDSL	2 400 243台	57 847台	42 385台
3	Wii	2 252 873台	26 314台	25 330台
4	PS3	690 305台	8 275台	7 232台
5	PS2	355 153台	9 848台	8 618台
6	X360	193 541台	11 291台	8 271台

如果你对排行榜有新的建议，欢迎使用Email提交：question@ucg.com.cn

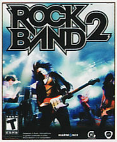
美国游戏排行榜 TOP 10

关注美国劲爆新作 把握游戏流行趋势

USA VIDEO GAME SALES CHART

2008年9月28日～2008年10月4日

排名	游戏	厂商/发售日	类型/上周排位	本周	累计	机种
1	Wii Fit Wii Fit	Nintendo 2008年5月21日发售	体育 上周排位：1	124009套	2457430套	Wii
2	星球大战 原力释放 Star Wars: The Force Unleashed	LucasArts 2008年9月16日发售	动作 上周排位：2	76590套	592190套	X360
3	寂静岭 归乡 Silent Hill: Homecoming	Konami 2008年9月30日发售	动作冒险 上周排位：–	65092套	65092套	X360
4	索尼克编年史 黑暗兄弟会 Sonic Chronicles: The Dark Brotherhood	SEGA 2008年9月30日发售	动作 上周排位：–	58645套	58645套	NDS
5	乐高蝙蝠侠 Lego Batman: The Videogame	Warner Bros. 2008年9月23日发售	动作 上周排位：5	58265套	154471套	PS2
6	星之卡比 超级明星 Kirby Super Star Ultra	Nintendo 2008年9月22日发售	动作 上周排位：9	57192套	121533套	NDS



7 摇滚乐队 2 X360

Rock Band 2

EA 2008年9月14日发售 音乐 上周排位：6

要想体会到本作完整的乐趣，首要的条件就是要购买一套专用的控制器。而就游戏内容而言，虽然和前作相比变化不大，但超过80首动感十足的歌曲和支持网络对战的"世界巡演模式"，无论是一个人还是和好友组队都能乐在其中，体验到沉浸在音乐中的疯狂感觉。

本周：52 274套　累计：485 370套

排名	游戏	厂商/发售日	类型/上周排位	本周	累计	机种
8	马里奥赛车 Wii Mario Kart Wii	Nintendo 2008年4月27日发售	竞速 上周排位：–	49209套	3289620套	Wii
9	乐高蝙蝠侠 Lego Batman: The Videogame	Warner Bros. 2008年9月23日发售	动作 上周排位：2	46713套	156480套	Wii
10	寂静岭 归乡 Silent Hill: Homecoming	Konami 2008年9月30日发售	动作冒险 上周排位：–	46141套	46141套	PS3

2008年10月5日～2008年10月11日

排名	游戏	厂商/发售日	类型/上周排位	本周	累计	机种
1	Wii Fit Wii Fit	Nintendo 2008年5月21日发售	体育 上周排位：1	141539套	2598969套	Wii



2 NBA 2K9 X360

NBA 2K9

Take2 2008年10月7日发售 体育 上周排位：–

游戏比较明显的改变就是人物的动作显得更加流畅与自然，配合不断更新的球员名单，玩家也更容易把握每个俱乐部的人员流动情况，从而挑选出更适合自己的球员组合参与比赛。游戏中解说员的激情讲解也是调动玩家情绪的一大特色，感觉就像在现实中进行一场真实的比赛一样。

本周：136 039套　累计：136 039套

排名	游戏	厂商/发售日	类型/上周排位	本周	累计	机种
3	NBA 2K9 NBA 2K9	Take2 2008年10月7日发售	体育 上周排位：–	74379套	74379套	PS3
4	NBA Live 09 NBA Live 09	EA 2008年10月7日发售	体育 上周排位：–	65059套	65059套	X360
5	马里奥赛车 Wii Mario Kart Wii	Nintendo 2008年4月27日发售	竞速 上周排位：8	49209套	3289620套	Wii
6	星球大战 原力释放 Star Wars: The Force Unleashed	LucasArts 2008年9月16日发售	动作 上周排位：2	53663套	645853套	X360
7	星之卡比 超级明星 Kirby Super Star Ultra	Nintendo 2008年9月22日发售	动作 上周排位：6	52903套	174436套	NDS
8	NBA Live 09 NBA Live 09	EA 2008年10月7日发售	体育 上周排位：–	46637套	46637套	PS3
9	摇滚乐队 2 Rock Band 2	EA 2008年9月14日发售	音乐 上周排位：7	42576套	527946套	X360
10	乐高蝙蝠侠 Lego Batman: The Videogame	Warner Bros. 2008年9月23日发售	动作 上周排位：5	39809套	194280套	PS2

栏目主持 多边形

黄金眼

最近发售游戏的多视角评价

足球游戏的顶尖对决仍然在继续着。这几年“《FIFA》系列”的长足进步是广大 TVgame 玩家有目共睹的。许多当年铁杆 WE 粉丝的心理天平已经开始向 FIFA 倾斜，如果Konami 再不加紧努力的话……哼哼。不过从发售日当天国内正版售价情况来看，《PES 2009》被爆炒到将近 700 元，而《FIFA 2009》稳稳当当的 330 元的价格实在又让人觉得，在国内 TVgame 界，“FIFA”这苦孩子永远难有翻身的一天。



黄金珍藏 ×1　热血推荐 ×2

新闻资讯 黄金眼

职业进化足球 2009



推荐玩家人群

●对前作失望的玩家。●足球游戏爱好者。●体育运动爱好者。

黄金珍藏　总分 27

火云

经过前作的滑铁卢之后本作终于回归系列应有的高水准，也许这才是赶着发售的前作的真正形态。掉帧和拖慢的现象基本消失，重新调整过的动作也更加合理，身体对抗不再那么夸张，单凭速度也很难突破。几乎所有的假动作都可以通过方向键使用出来，带球更加随心所欲。PS3 版联机时有拖慢。

多边形

比起前作来，本作可以说在质与量上都有了大幅度的进化。将球员动作操作集中在十字键上可以说是简化了操作方式但丰富了操作变化，电脑 AI 的调整也更加合理，独占的欧冠联赛模式无疑是最大的亮点。虽然游戏在授权方面与画面表现方面还有待进一步提升，但本作绝对是真正球迷的选择！

Gouki

最大的变化是将 90% 的假动作操作都交给十字键，右摇杆只负责手动传球，真正的化繁为简。重新调整的身体对抗系统更加合理，新加入的种种细腻的小动作和某些球员特有的标志性动作都令人赞叹。可惜的是本作的授权再度遇到瓶颈，转会也不是最新的，希望能在以后通过网络更新进行弥补。

■这才是次世代的足球游戏。

■PS3/X360■BD-ROM/DVD-ROM■Konami■Pro Evolution Soccer 2009■体育■2008年10月17日■1～7人■无对应周边

FIFA 09



推荐玩家人群

●足球爱好者。●喜爱体育游戏的玩家。●系列忠实玩家。

热血推荐　总分 26

火云

授权和画面无疑是本作的最大优势，游戏对球衣球鞋等装备以及球员上的刻画下足了功夫，球场的气氛和细节也是 EA Sports 最擅长的部分。假动作系统经过调整后更加实用，玩家甚至可以在比赛中作出街头足球中经常使用的动作过人。如果制作组能在比赛的节奏上在精雕细琢那么就完美了。

多边形

《FIFA》正在次世代平台上一步一个脚印坚实地进步着，无论是游戏画面还是球场氛围，无论是动作细节还是战术设定，无论是球员授权还是在线联机，都已经走到了足球游戏的前列。虽然因为过于追求踢球的细节动作而对比赛节奏造成了一些影响，但本作依然无愧为足球游戏的代表作品。

Gouki

本作的画面素质非常出色，游戏界面也的确能看出这是大厂手笔。球员的容貌虽然和真人十分相似，但球员的身体比例与动作依然感觉很别扭，足球的运行与球员在场上的反应没有真实足球的“存在感”，缺乏“生命力”，传接球的感觉体会不到“力度”，花样繁多的假动作非常好看，不过操作过于复杂。

■就差一步了。

■PS3/X360■BD-ROM/DVD-ROM■EA■FIFA Soccer 09■体育■2008年10月14日■1～2人■无对应周边

NBA 2K9



推荐玩家人群

●篮球游戏爱好者。●NBA忠实观众。●喜爱真实的篮球手感。

总分 25

火云

稳坐篮球游戏老大位置的该系列仍然每年都有进步，这一点非常难能可贵。本作又向真实的方向迈了一步，球员在篮下的动作更加丰富更加流畅，明星球员上篮时也增加了许多花哨的动作，内线的争夺也因此变得更加激烈。可惜游戏的画面依然进步不大，球场气氛的烘托上也没有老对手热闹。

多边形

这个系列吸引玩家的地方是靠硬实的手感和队员之间配合的着重强调，本作在这两个方面又继续加强，尤其是后者会令玩家在游戏时感受到团队合作对比赛的重要性。在球员个性方面又做了很多调整，有自己独特动作的球星越来越多了。不过这个系列向来在球场气氛和画面方面不占优势。

丁丁

尽管今年的 NBA 2K9 教学模式不算太完善，但对于系列的老玩家来说还是比较容易上手的。游戏在去年的基础上加入了更多的球星个人特色动作，让球迷一看就想感叹，真的像是 NBA 的转播。反正丁丁拿到游戏后，不少时间都花在仔细观察明星们的动作上。另外今年球员的 AI 做得也不错。

■依然稳坐老大位置。

■PS3/X360■BD-ROM/DVD-ROM■2K Sports■NBA 2K9■体育■2008年10月7日■1～2人■无对应周边

超时空要塞 王牌边界



推荐玩家人群

●原作系列动画铁杆支持者。●喜欢动画题材动作射击游戏的玩家。

总分 23

炎骑士

虽然游戏采用的是《高达 战斗编年史》的改良系统，但这并不意味着游戏本身缺乏诚意。大量贴近原作的游戏内容和招牌的“坂野马戏团”式导弹乱舞足以让喜欢原作动画的玩家感动不已，游戏的耐玩度也是相当高的。可以说，在以《超时空要塞》为题材的游戏中，本作的素质是相当高的。

九兵卫

从 FANS 的角度出发，本作是一款绝对不能错过的作品。丰富的机体、华丽的弹幕、经典的歌曲等都在游戏中都得到了完美的还原与收录，近百关的普通关卡以及众多的 EX 关卡让人大呼过瘾。对于新手而言，本作的游戏画面和可玩性也很高，只是初次接触可能在适应操作上会稍花点时间。

火云

使用成熟的“《高达》系列”战斗系统的本作基本延续了良好的手感，战斗的激烈程度也得以保证。不过战斗系统缺少特色，游戏过程中有正在驾驶高达的错觉。游戏中收录了大量原著中的名场面和经典机体，玩家熟悉的技师也都能在游戏中找到，作为系列的重中之重的音乐和歌曲也都得到了收录。

■给原作粉丝最好的礼物。

■PSP■UMD■NBGI■MACROSS ACE FRONTIER■动作射击■2008年10月9日■1～4人■无对应周边

评分规则说明 满分为30分。30～27分为“黄金珍藏”级别；26～24为“热血推荐”级别；“热血推荐”以下级别的游戏，若在评语框中带有大拇指标志则为编辑个人推荐。由此也反映出编辑个人兴趣取向和该游戏的特色。对于多平台游戏，如果素质相当，采取统一评分的方式；如果素质相差较大则只对高素质版评分，另外版本以打分的形式出现。

黑道圣徒 2



推荐玩家人群

●喜欢激烈暴力战斗的玩家。●抱怨《GTA IV》不如以前自由的玩家。●喜欢自己创建角色的玩家。

总分 23

■如果不考虑剧情你可以玩得很开心。

丁丁

简单来说这个游戏凸显的是疯狂、自由、多样的世界，尽管不及《GTA IV》的成熟，却自有一股新鲜和冲劲。游戏的剧情紧接前作，一开始就是一场惊险的越狱。任务多是追车和帮派战斗，多样的武器配合不错的战斗手感是本作的亮点。游戏中有一个“丧尸围城”那样的小游戏很有趣味性。

星夜

有《GTAIV》在前，同类游戏很难再混出头，完全复制《GTA》的模式是行不通的，于是《黑道圣徒 2》摆脱了现实的桎梏，因而实现了《GTAIV》所缺乏的荒诞乐趣。本作不仅任务众多，而且有不少充满想像力的迷你游戏，杀丧尸的模式最为有趣。所有任务都可以双人合作这一点绝对是一个大亮点。

ACE 飞行员

仅仅是初始人物编辑模式就让我尝试了将近半个小时。其实我并不太喜欢游戏中包含的那种夸张、搞怪的风格。然而仔细游戏后，你会发现为了让本作更上一层楼，制作者可以说是挖空心思，仅就游戏元素来说已经超过了《GTAIV》。可惜游戏缺乏一个灵魂性的人物，它给你带来的是难以留下印记的快乐感。

■PS3/X360■BD-ROM/DVD-ROM■THQ/Volition Inc. ■Saints Row 2■动作■2008年10月14日■1～12人■无对应周边

勇者别嚣张 or2



推荐玩家人群

●被前作的KUSO主题彻底迷倒的人。●喜欢休闲小游戏的玩家。●非KUSO元素不玩的个性主义者。

总分 22

■看起来还是当勇者更加有前途。

炎骑士

在前作的基础上将恶搞和KUSO主题进一步发扬光大，这就是“or2”的目的。相比内容简短的前作来说，新游戏加入的大量高难度关卡让喜欢寻求刺激和自虐的玩家们玩到爽。不过说实在的，除了难度的提升和关卡数量的增加之外，游戏本身的进化程度并不大，这不能不说是一个遗憾。

玛娜

虽然画面没有任何进化，不过游戏中增加了大量的新怪物和勇者，勇者们甚至学会了使用各种陷阱、道具、炸药甚至是Save，而且游戏过程中的提示也更加体贴，画面左下角对勇者行动进行追踪的画中画尤为值得称赞，另外，可以让玩家任意创造自己迷宫的魔王模式一定可以满足很多人的怨念。

晴天

加入世界地图后，游戏可以挑战的关卡数量比前作多了不少，而且在保留以往“食物链”的基础上，满足特定的条件后还能让同一个物种自身进行变异，所以利用它们各自的特性，玩家击退勇者的战术也自然增加了很多。游戏后期的关卡难度仍然较高，合理利用规则反复尝试也是游戏的一大乐趣所在。

■PSP■UMD■SCE■勇者のくせになまいきだor2■策略■2008年10月16日■1人■无对应周边

裂痕



推荐玩家人群

●喜欢新鲜玩法的玩家。●喜欢未来派科幻武器的玩家。●需要一款射击游戏随便玩玩的玩家。

总分 21

■靠改变地形来吸引你的眼球。

丁丁

游戏讲述22世纪由于气候骤变，美国的西海岸联盟开始改变人的DNA来应付剧变，而东海岸联盟则靠对人体进行生化机械的强化来应对。于是不同观念间的战争爆发了。本作最大的特色就是可以改变地形的武器系统。但游戏的故事和玩法都比较平直，可以用来打发时间，却留不下太深印象。

多边形

游戏有着一个吸引人的系统，随意改变地形的设定在游戏初期还是很有噱头的，游戏的各种武器设定也算有些亮点。不过游戏的持续吸引力不够，在一定时间后就会产生疲劳感，剧情方面也没有什么值得拿出来晒的东西。总体而言还是一款值得尝试的游戏，毕竟游戏中还是有不少需要动脑筋的地方。

ACE 飞行员

本作惟一受到关注的地方就是它将改变地形的特效彻底贯彻到实际游戏中，并且以此为卖点。围绕这个卖点，游戏做出了很多尝试，玩家确实能从中获得不少新鲜感。可惜这些改变地形的战术还是少了，导致玩家新鲜感迅速萎缩。一般的射击感，一般的视角处理，一般的剧情和画面使得游戏最终还是一般。

■PS3/X360■BD-ROM/DVD-ROM■LucasArts /Day 1 Studios ■Fracture■动作射击■2008年10月7日■1人■无对应周边

战斧 兽骑士



推荐玩家人群

●支持SEGA的老玩家。●对刺激血腥的动作游戏感兴趣的人。●喜欢蛮荒风格的动作游戏的人。

总分 18

■SEGA经典失败的复活。

ACE 飞行员

把本作当成是《野蛮人科南》的资料作品，我觉得更为合适。游戏的风格与当年的《战斧》实在相差太远。好在到达一定完成度后，你还可以让女主角换上一套经典的红色比基尼，不然本作真是没有太多值得回味的地方。游戏本身有一定难度，出招的判定要求还比较苛刻，掌握好操作能增加一些乐趣。

纱迦

尽管变成了3D动作游戏，不过游戏的流程却变化不大，一路杀下去就可以了，中途会穿插一点简单的解谜。不过由动作不算华丽夸张，所以久而久之真的会觉得单调。骑怪物是本作的重点，不过骑怪物的时候反而感到战斗不流畅，这不能不说是失败。收集要素过于单调，重复游戏性堪忧。

多边形

打着经典名作旗号的全新系列作品，无论是人物设定还是游戏方式几乎都和那款经典的动作游戏没有太大关联，所以玩家尽可把它当作一款全新的游戏来看待。游戏中比较强调骑乘野兽的战斗感觉，不过在动作性和镜头控制上还缺乏调整，丢帧的情况也时有发生，游戏给人一种不够精细的感觉。

■PS3/X360■BD-ROM/DVD-ROM■SEGA/Secret Level■Golden Axe：Beast Rider■动作■2008年10月14日■1人■无对应周边

真·三国无双 5 特别版



推荐玩家人群

●没玩过次世代版的人。●需要一款新作来发泄的PS2玩家。●无双的铁杆支持者。

总分 18

■低清·劣化·真·无双

纱迦

对于5代的缺点，就算不玩的人也应该能说出个大概。事隔一年后推出的加强版却仅对缺点进行了极其简单的改进，游戏乐趣并没有增加。相反的因为机能问题，游戏的缺陷里又增加了“拖慢延迟和人物消失情况更加严重”这一条。怎么看本作都不可能从玩家那里拿到漂亮的分数。

胜负师

随时可见的拖慢延迟以及人物消失现象，令玩家在游戏时深感不便，从技术层面来说连4代都不如。没玩过次世代版的玩家，初玩到本作时还是能获得很大新鲜感的，依然可以说是不容错过的。不过和次世代版比起来，本作仅是扶正了6个角色，对于玩过次世代版的人来说吸引力实在太低了。

火云

资料片无数的后光荣又玩起了新花样，本次的逆移植增加了新人物和剧情模式，可惜这新增的内容只是量的变化，质上面并没有明显的提升。正篇本身的缺陷比如人物消失和打击感薄弱等在本篇中并没有得到修正，人物消失和突然出现因为机能的问题更加严重。没有玩过正篇的玩家还是可以尝试一下的。

■PS2■DVD-ROM■Koei■真·三国无双5 Special■动作■2008年10月2日■1～2人■无对应周边



通关时间：两个半小时

文 纱迦 美编 anubis

真·三国无双5 特别版	Koei	ACT
真·三国无双5 Special		日版
2008年10月2日	1～2人	6800日元
无对应周边		对应玩家年龄：12岁以上

PS2

从次世代到PS2，画面上的变化着实让人心寒，而且由此带来的问题也远比想像中多，比如视角太近、拖慢延迟等等。不过好在游戏不但把6名角色扶了正，而且增加了不少新战场，总算是诚意颇足。比较失望的是依然没有最强武器一说，看来要想成为最强者，运气依然是必不可少的。

本篇攻略是写给没玩过次世代版的玩家的，如果你玩过次世代版，请直接翻到最后一页，那里有写给你的内容。

双碟说明

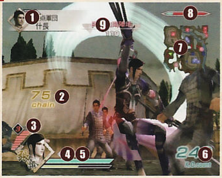
本作采用了两张碟的方式，两张碟仅在无双模式上有所区别。魏和吴（甘宁和孙坚除外）的无双模式在一张碟上，甘宁和孙坚以及蜀和他势力的无双模式在另一张碟上。本作的过场动画众多，如果采用D9的话又有可能出现如《战国无双2 猛将传》那样读盘困难的情况，为此光荣不得不出此下策，以双D5的形式来发售。

不过如果你只想玩自由模式的话，那么任何一张碟都能满足你的要求。

操作说明

左摇杆	移动
右摇杆	视点操作
按下右摇杆	视点变为前方
十字键↓	呼唤坐骑
L1+左摇杆	防御状态中移动
□	连攻击
△	强攻击（可蓄力）
×	跳跃／上下马／爬梯子
○	蓄无双槽／无双乱舞
L1+□	杀阵连攻击
L1+△	杀阵强攻击
L1	防御／受身
L2	特殊技
R1	回避／（马）跳跃
R2	切换地图
SELECT	表示姓名和体力
START	打开战场情报画面

画面解说



①敌人情报。

②连舞数：即连击数，影响连舞槽。

③连舞计：蓄满后连舞等级就会上升1级。

④辅助效果计：在战场上吃到特定道具后会闪光，橙为30秒内攻击力2倍，绿为30秒内防御力2倍，蓝为30秒内移动速度上升，紫为10秒内无双槽不减，黄为30秒内连舞等级保持∞。

⑤传书：表示当前拥有传书的数量，最大3个。传书是发动特殊技的道具。

⑥击破数：表示当前的杀敌数。

⑦地图。

⑧士气值：蓝为我军，红为敌军，黄为第三势力。

⑨据点情报。

地图解说



本作非常强调地形，地势有高低之分，河流可以自由进入，高处有楼梯可供攀爬。而可以互通的地形在地图上有详细标明，不过普通玩家可能不太会注意，这里就专门解说一下。

据点：背景颜色表示该据点的所属势力。
桥：不能从水中直接爬上桥。
台阶／楼梯：淡绿色的标识。
高低差：颜色越淡，代表地势越高。从淡过渡为浓，代表地势不断下降。
境界：白色线条，表示不能进入，但可以从高处跳到低处。
河流：行动和平地一样，若河岸很低可直接上岸。

模式简介

无双モード：无双模式，即各武将的故事模式。本作共有23名角色有无双模式，每个角色的无双模式都有6关。

フリーモード：自由模式。可以用已经取得的武将来挑战打出来的关卡。无双模式和自由模式中各角色的能力是共通的。

チャレンジモード：挑战模式。无关隐藏要素，也不可培养武将。

幕舍：在这里可以查看目前培养的角色和军马的情报，将1名角色练至最高的50级后，还可以取得该角色的台词鉴赏模式。

事典：历代都有的历史知识介绍。

オプション：更改游戏的各种设定。

再开：当玩家在战场上进行中断储存后就会出现。

难度和存档

本作共有5种难度可供选择，从高到低依次为修罗、达人、难しい、普通、易しい。游戏初期可以选择3种难度，将任意一名角色的无双模式通关后可以选择达人难度，将魏蜀吴他四大势力各通关一名角色后可以选择修罗难度。

本作和4代一样，在战场上中断储存是有次数限制的，其中易しい难度次数无限，普通难度为3次，达人和难しい难度为1次，修罗难度不能中断储存。每打过一关后都有一次存档机会，另外进入オプション后也可以手动选择保存。

除了存档次数和敌人强度外，难度对于武勋也有加成，具体请看后表。由表中可见，若是单以练级而论，最高选择达人难度即可。

©2008 KOEI Co.,Ltd.All rights reserved.

	易しい	普通	难しい	达人	修罗
武勋包・小	10或50	10或50	12或62	15或75	15或75
武勋包・中	100	100	125	150	150
武勋包・大	200	200	250	300	300
击破数武勋	1.0倍	1.0倍	1.25倍	1.5倍	1.5倍
战功目标武勋	1.0倍	1.0倍	1.25倍	1.5倍	1.5倍
过关时间武勋	1.0倍	1.0倍	1.25倍	1.5倍	1.5倍
最大连舞数武勋	1.0倍	1.0倍	1.25倍	1.5倍	1.5倍

攻击方式

本作的最大特征就是更改了系列一贯的攻击方式。以前诸作中□为普通攻击，△为蓄力攻击，利用□和△能组合出各种不同的攻击方式。而本作则完全取消了这个设定，取而代之的是被称为连攻击和强攻击的组合。其实本作的攻击方式还要更加丰富一些，具体请看下面列出来全角色共通攻击方式。注意地面连攻击、地面强攻击、蓄力强攻击、骑马连攻击会与连舞等级挂钩。

连攻击	□连按
强攻击	△连按
蓄力强攻击	△按住
杀阵连攻击	L1+□
杀阵强攻击	L1+△
弹挡	防御中□
弹飞	防御中△
前冲连攻击	前冲中□
前冲强攻击	前冲中△
空中连攻击	空中□
空中强攻击	空中△
骑马连攻击	骑马□连按
骑马强攻击	骑马△
特殊技	L2
无双技	○

连舞



连舞是本作最重要的游戏系统，就是因为它的存在，流行了八年的□△组合终于退出了历史舞台。

衡量连舞的标志是连舞等级，它会影响玩家攻击方式的种类和数量。连舞等级从大到小依次为∞、3、2、1，连舞等级越高，玩家使用的技巧也会越来越丰富。而提升连舞等级的方法就是打出高连击数。连击数越高，连舞计就越容易提升，蓄满连舞计就可以令连舞等级提升1级。玩家受到敌人的强力攻击时，不但连击数有可能消失，就连连舞计也会减少。而连舞计也会随着时间而缓缓衰减，因此玩家必须不断攻击来维持。

每名角色初期的连舞等级都只有2级，必须通过升级来学会3级和∞。为了维持连舞等级，拥有一匹具有“连舞维持”能力的马会好很多，这样在赶路时就无须担心连舞等级下降了。特殊技为强袭的角色发动特殊技，或是在战场上吃到连舞珠，都能令连舞等级上升至∞，但时间结束后就会恢复到当前最高等级。在战场上吃到华佗膏的话，除了和过去一样能加满体力和无双外，连舞等级也会涨至最大。

防御及返技

连攻击行云流水、无限循环。在空中被击中时，尚可用受身来避免无限连，那么在地面除了放无双之外，其他时候难道只能照单全收？答案当然是否定的，这是因为游戏引入了全方位防御。本作的防御不但360度周身无缝隙，而且可以在移动中使用。

和防御比起来，本作的返技更是强得夸张。本作的返技改为在防住敌人攻击后输入指令就可以使用返技。返技的指令输入有效时间非常长，可以说是毫无难度，其中防御中□为弹挡，其效果为令对手陷入硬直状态；防御中△为弹飞，可以击倒前方的大批敌人且带属性。单挑时用弹挡，群殴时用弹飞，纵使千军万马也奈何不了你。

不过，这一代破防的攻击也相当多，强攻击、无双、特殊技都具有破防效果，这种招式不能防御，自然也不能使用返技了。敌人在使用这些招式时往往身上会发光，此时要特别小心。

连攻击和强攻击



本作强调的所谓功夫电影版流畅优美的武打动作，指的就是随着连舞等级增加而变化的连攻击和强攻击。

连攻击是本作的主要攻击手段，玩家只要一直按□键，就可以不断攻击下去。但刚开始玩家按□攻击发动连攻击时，大约4击后就会回到初始状态。当连舞等级提升后，不断按□攻击而产生的变化就会大大增加，到最后的∞级时才会出现真正强力的攻击手段。

强攻击的特性是必定破防。以往系列强调的是以△来取消□的动作，在本作中△发动的强攻击无论在哪一段连攻击后使用都是完全一样的。不过强攻击的实用性一般都要超过以往的△攻击，很多角色的最后一击都是360度全方位攻击，当然出招慢是肯定的。强攻击也受连舞等级影响，升到最高级的∞后才能使用全部攻击。1级时△可攻击2次，2级时为3次，3级时为4次，4级时为5次。蓄力强攻击在∞时会增加范围。

杀阵攻击

杀阵即特写。名字很悬乎的杀阵攻击其实就是投技。杀阵动作成功后全身无敌，且每次能增加至少1格连舞槽，还能中断敌人的动作，用杀阵攻击打死敌将后出现的武勋包还会翻倍。

杀阵攻击分□和△两种，出招速度慢，△比□还要更慢一些，不过具备破防效果。需要注意的是，杀阵攻击只有在命中正前方的敌人后才能形成完整的攻击，否则只会使出起手式。每名角色的杀阵攻击都不一样，值得大家看看。

前冲攻击

本作中当角色移动到可以使用前冲攻击的距离时，身上会出现一道光，此时按□或△就能使出前冲攻击。前冲△速度慢，但威力大。前冲□速度快，不少角色还附加致晕效果。

骑马时没有前冲攻击，但前冲中按R1可以策马跳跃。用这一招可以跳过不少障碍。坐骑拥有“飞翔脚”技能时，落地时还有攻击力。



镠迫和无双



镠迫就是拼刀，本作中敌我双方进入拼刀画面后，会出现力度槽。如果能取得完全胜利，就可以像《战国无双》那样发动华丽的杀阵攻击。这个杀阵攻击同样是完全无敌的。

无双槽满的时候就能发动无双乱舞。血红或武器上具有“真乱舞”技能时可以发动真・无双乱舞。两人双打时，靠近一起放无双可以发动激无双乱舞。本作的无双乱舞持续时间长，自带破防效果，无双槽消耗慢，结束动作判定大，而且可以和武器上的一闪属性并用。系列的无双从来没有如此强过。

特殊技

特殊技分为 5 种，每种特殊技还有很多强化效果。特殊技必须在在战场上取得传书后才能使用，传书是在战场上随机出现的，打败据点兵长后出现的几率较高。亦有技能可以让玩家开战即拥有一本传书。

发动特殊技的方法是按 L2 键。特殊技的威力相当大，而且打死敌人出现的武勋包数量和质量都会上升。骑马时也能发动特殊技。

火计



从身边出现火焰焚烧敌人。在据点和城池中使用火计有特效。

火计本身攻击力就很强，搭配上技能业火以后攻击力有显著提高。地势越狭窄，效果就越好。在据点和城池中使用的时候，据点和城池会一直保持着燃烧状态，在里面的所有敌人会随时间流逝损失一定量的 HP。**代表人物：诸葛亮。**

神速



移动时进入高速狂奔状态，此状态下按□和△会有不同的攻击动作（部分角色在神速下按△为新动作）。在骑马时也能发动。

神速可以在短时间内将武器属性全部发挥出来，无论是奔跑还是普通的攻击。神速的辅助效果分身非常厉害，每个分身都有不输于本体的攻击力，还可以包含在无双中使用。实在是强到无边。**代表人物：貂蝉。**

强袭



发动后连舞等级变为∞，且攻击不容易被敌人中断。红血时发动强袭，效果会上升。

强袭技能类似于背水阵，虽然攻击不受敌人影响，但若是受到大量攻击会产生强烈的硬直效果，很容易被敌人秒杀。但在非密集包围状态下，觉醒是相当强悍的，完全可以秒杀敌将和敌兵。**代表人物：吕布。**

齐射



从空中出现箭雨援护。齐射的特殊效果是对弓兵一击必杀。

齐射发动后，大量箭雨落下使得无双槽加得飞快，还附带各种状态攻击。速射、广射、延长、雷矢、冰矢……每个辅助效果都很强，基本上一发动敌人就只能等着收尸了。**代表人物：孙尚香。**

落石



召唤石块从天而落，砸中敌人能造成较大伤害。

落石攻击力虽然尚可，但命中率一般，频率无法提高，也没有太好的附加效果。落石在山坡上使用时效果还不错，石头会滚下山坡砸到下面的敌兵。**代表人物：司马懿。**

战功目标

游戏中每关都有 3 个战功目标，只要完成 1 个战功目标，就能获得 1 件武器和一定数量的武勋，在高难度下武勋数量还有加成。战功目标可以在进入关卡之前查看，在游戏进行中也可以随时查阅完成情况。其中黑为进行中，绿为成功，红为失败。

很多角色的出现条件都是完成每关的某个战功目标。玩家在无双模式和自由模式中完成过的战功目标会被记录下来，在自由模式中可以查看目前已完成的战功目标。

回复道具

本作的回复道具出现规律与过去不同，打死敌兵后最多只会出现体力 +50 的包子。要想补充体力的话，必须到我方据点去补充，我方据点每隔一段时间就会在中央出现回复道具。

此外在战场上会有坛子出现，本作的坛子中必定会有回复道具，不过数量很少。相对的，战场上的木箱里必定会有马鞍（即过关后得到一匹马）。

据点

本作中的据点都有一定的驻守人数，把守据点的人全部消灭之后就可以占领该据点。据点驻守人数会显示在画面正上方，在据点中每消灭 1 个杂兵就算消灭 1 人，打死 1 个副长算消灭 20 人，打死据点兵长可以立刻攻下该据点。不过据点兵长仅会在大型据点的守军人数削减到一定数量后才会出现。



除了普通据点外，游戏中还有射击台这样的据点。该据点多在一些高处，里面的守军全是弓箭手。只要杀够一定数量的弓箭手就算制压。不过射击台里不会出现回复道具。

战意

战场上的武将、士兵均是以军团为单位行动的，当玩家打倒了军团的首领时，该军团配下的士兵和将领都会撤退。电脑军团间的战斗依然是由兵力和士气来决定的，不过本作取消了过去将士气量化为数字的做法，改为以上升下降的状态来表示。玩家如果在友军身边消灭敌将或消灭一定数量的敌人，会鼓舞友军战意上升，在学会相关技能后还能增加鼓舞的效果。

战意的适用情况是玩家不在电脑军团附近的时候，如果玩家靠近电脑军团的话，战斗的结果就和玩家肉眼看到的一致，以防打假球的情况发生。

电脑军团还会使用独立。所谓独立，就是将军团的副将独立成一支单独的部队，等于是多了一个军团。

战意的状态和效果	
↑	无敌。攻击力变大，敌攻击无效。
↗	高。攻击力较大，防御力较高。
（无）	普通。攻防值普通。
↘	低。攻击力较小，防御力较低。
↓	恐慌。完全不能攻击敌人。

攻城战



虎牢关、下邳、官渡、许都、樊城、合肥新城这几关会出现攻城战。攻城战需要玩家和友军紧密配合方可顺利完成任务，攻城战的大致流程如下：

一、将关门附近的守备兵长全灭。
二、保护建造冲车和云梯的工兵。
三、用云梯爬上城墙，将守城的弩炮破坏掉。
四、等待冲车撞开城门。
守城方的话就正好相反，要冲下城楼去破坏敌人的攻城器械。

将旗兵

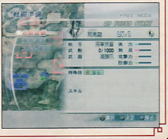
本作的敌人兵种异常丰富，增加了不少种类。其中要特别注意的是扛着巨大旗帜的将旗兵。这种敌人无攻击能力，却会给己方带来各种附加效果，比如攻击力翻倍等等。在高难度下如果敌将能力翻倍，那就相当棘手了。不过打死将旗兵有很大几率出现除了武器、马、以及武勋包外的任何道具，因此遇到将旗兵就请将其快速放倒。

另外有时在部分战场上会遇到狼和虎，你不能将其杀死，而它们往往都有破防攻击，因此还是退避三舍比较理智。

角色等级

本作角色最高 50 级，等级上升是通过获得武勋来实现的。角色的等级上升之后，除了会提升能力外，还可以获得 1 点技能点用以学习技能。每个角色都有 49 个技能有待学习，从 1 级升到 50 级正好全部学满。

武勋的获得方法主要是在战场上吃到武勋包，武勋包分为大、中、小、微 4 种，分别对应 200 点、100 点、50 点、10 点武勋。除此之外，完成战场目标、百人斩、过关也能获得一定的武勋。不过千人斩后就不会再获得武勋了。



武勋包



本作设置了很多让武勋包增质增量的方法，让玩家在练级的时候也不会感到无聊。具体归纳起来有以下 4 种：

杀敌数：每完成一次百人斩，就能拿到 100 点武勋。

特殊技：通常杂兵被打死时不会出现武勋包，但如果以特殊技打死杂兵则有几率出现小武勋包。如果以特殊技打死敌将，则会出现大或中的武勋包。

杀阵攻击：被杀阵攻击击毙的敌将，会留下比正常情况下高一级的武勋包。

奇袭：利用高低差奇袭，敌人就会陷入混乱之中。此时不但敌人的防御力会下降，而且有可能出现小武勋包。

技能

本作的技能采用的是地图式的学习方法。不过由于到 50 级肯定能全部学满，因此学习技能也就是个先后的问题。

通常我们锻炼武将都是先走满



连舞 MAX 为主。不过对于特殊技强劲的角色，应该优先提升特殊技的效果，这样可以尽早在合肥新城练级。

在特殊技发动状态下消灭敌武将的功勋是 200 点，所以我们一开始就要把角色的特殊计相关技能加满。300 人加一书的技能获书是最优先考虑的。其次是有斗志技能的，也要优先加，关系到无双发动频率。能力系和连舞系的可以暂缓，牛步、破甲、大喝这种也可以暂缓一下，而神速指挥和战斗指挥能早加也要早点加，关系到点数加算，这样一来，一场下来可以把经验提高到最大化。因为合肥新城战斗完全就是靠无双和特殊技吃饭。

军马

在战场上击碎木箱或是打死部分敌将，就会出现马鞍，吃掉之后过关就能拿到一匹新的军马。如果玩家的坐骑拥有“劝诱”能力，还可以额外获得一匹。这次的军马除了能够提供速度上的优势外，



还附带各种技能，具体如下：

技能	效果
连舞维持	骑马时连舞计不会随时间减少
无双增加	骑马时无双徐徐增加
武器入手	过关后额外得到一件武器
劝诱	过关后额外得到一匹军马
防矢	跑动中可以弹飞弓矢
飞翔脚	从高处落地后会发出冲击波，有攻击效果（栗色马限定）
猛攻脚	撞人的威力上升（深红色马限定）
突破脚	遇到任何敌人都不会停下来（土黄色马限定）
赤兔魂	速度与赤兔马一样最快，和赤兔外观一致（红马限定）
的卢魂	提高获得优质武器和军马的几率（白马限定）
绝影魂	不会落马，和绝影外观一致（黑马限定）

军马的能力提升和习得技能都是在升级后学到的，而升级同样靠武勋。不过军马的武勋与人不一样，除了过关后拿到武勋，骑马时杀敌才会增加武勋。军马最高为 5 级，



并拥有 1 种属性外加最多 4 种特性。普通的马在升级后会获得前面 5 种中任意 2 种。并且附上炎、冰、雷 3 种属性中任意一种属性。而后面 6 种技能则必须是特定马匹修炼才会获得的技能。如何来判断是不是特殊马呢？答案是通过评语来推断。评语分为前后两个部分，每个部分各有 4 种评语，其含义分别如下所示。その达观した瞳は森罗万象を収め、その体躯は神しい气を放っている便是最强的军马，只有这种马才有可能练出最后 6 种技能。也就是通常所说的森神马。

评语	含义
その瞳は遥か远く一点を见つめ	一项能力成长很快
その瞳は左右をくまなく见据え	两项能力成长很快
その澄んだ瞳は广く世を见渡し	三项能力成长很快
その达观した瞳は森罗万象を収め	所有能力成长很快
その体躯は幼驹の倾から秀でている	初期能力高，成长率低
その体躯は均整がとれている	初期能力中等，成长率中等
その体躯は底知れぬ力を秘めている	初期能力低，成长率高
その体躯は神しい气を放っている	初期能力高，成长率高

武器





本作获得武器的方式有3种：完成战功目标、在战场上随机获得，以及凭借军马的"武器入手"能力过关后获得。每位角色有3种武器，和过去不同的是武器不再分级别，3种武器分别是力、标准、技3个类型。同一类型的武器，武器攻击力也会有区别。

标准	攻击力正常，连舞等级上升后攻击范围增加。
力	威力大，连舞等级上升后，连攻击具有强攻击的特性。
技	威力低，连舞等级上升后，攻击速度加快。

武器上还会附加一种属性和多种效果，这些都是随机的，下面讲解一下武器的效果。

刚柔法	锝迫时获胜更加容易
真空波	攻击时会向周围乱放真空波
真乱舞	无需血红即可发动真・无双乱舞
弹矢眼	攻击可以弹回弓箭
背水阵	攻击力大幅上升，防御力大幅下降
连舞心	连舞数比较不容易被中断
一闪	有一定几率秒杀杂兵、对武将造成大伤害
连舞心	连舞数不容易中断
精灵印	炎、冰、雷属性攻击增强
一气呵成	无双乱舞的消耗量增加，但威力上升



本作的一闪异常强劲，尽管几率有限，但由于属于武器效果，因此任何攻击后（包括无双）都有可能发动，无论是对将还是对兵都非常厉害。在高难度下一闪实乃杀敌的不二法门，可谓武器必备之效果。哪怕只有这个技能也比没有这个技能的武器要好用不少。

属性

本作的属性被削减为3种。属性攻击会在强攻击中出现，这次的3种属性都比较好用。马的属性和武器一样也只有3种，仅在马撞人时会发挥作用。

炎：持续燃烧，攻击输出很稳定。

冰：瞬间冰冻敌人几秒，受到轻／重攻击都不会破冰，但受到无双攻击直接破冰。

雷：这次是直接气绝，相当好用，特别是运用到大范围技上。



全技能一览

基本能力类

体力+	体力最大值+5
体力++	体力最大值+20
无双+	无双最大值+5
无双++	无双最大值+20
攻击力+	攻击力+5
攻击力++	攻击力+20
防御力+	防御力+5
防御力++	防御力+20
全能力+	体力、无双、攻击力、防御力+5

特殊技・共通类

延长	特殊技持续时间增加
牛步	特殊技发动时周围出现令敌人移动速度下降的斗气
延长・极	特殊技持续时间大幅增加
牛步・极	特殊技发动时周围出现大范围令敌人移动速度下降的斗气
破甲	特殊技发动时周围出现令敌人防御力下降的斗气
大喝	特殊技发动时周围出现令敌人昏迷的斗气
破甲・极	特殊技发动时周围出现大范围令敌人防御力下降的斗气
战术指挥	特殊技发动时我军战意上升，同时我军击破数计入玩家账上



能力强化类

奋起	红血时倒地起身，30秒内攻击力2倍
威吓	奇袭成功率上升，有效时间延长
斗志	无双增加量上升
阵鼓	活跃时我方军团战意更容易上升，效果时间更长
不屈	红血时倒地起身，30秒内防御力2倍
调教	一定时间内能将虎、狼等猛兽收为同伴
耐火	敌火属性攻击无效化
俊足	移动速度上升
耐冰	敌冰属性攻击无效化
马术	将马的能力暂时提高
耐雷	敌雷属性攻击无效化
开运	更容易取得好的武器和军马
耐矢	被弓箭造成的伤害减半
开书	开战后便持有1本传书
获书	每击破300人就能取得1本传书
健脚	行走一定时间后速度上升
传书袋	最多持有2本传书，同时传书出现率上升
脱兔	红血时倒地起身，30秒内移动速度上升
传书大袋	最多持有3本传书，同时传书出现率大幅上升
强壮	回复道具效果上升
连舞3	连舞计上限达到3级
增进	辅助道具持续时间增加
连舞∞	连舞计上限达到∞

特殊技・齐射类

火矢	齐射变为火矢，命中后有炎属性效果
大矢	齐射时的弓矢变得有如弩炮
冰矢	齐射变为冰矢，命中后有冰属性效果
神矢	齐射时的弓矢落地有爆炸效果
广射	齐射的效果范围变广
雷矢	齐射变为雷矢，命中后有雷属性效果
速射	齐射的射击间隔变短

特殊技・强袭类

觉醒	强袭的攻击力上升，攻击不容易被中断
觉醒・极	强袭的攻击力大幅上升，攻击不容易被中断
破坏	强袭对物体造成的伤害增加
粉碎	强袭对物体造成的伤害大幅增加
灭杀	强袭对敌兵造成的伤害大幅增加

特殊技・火计类

业火	火计的威力增加
延烧	火计的范围变广
业火・极	火计的威力大幅增加
延火・极	火计的范围大幅变广

特殊技・神速类

猛进	神速中碰到敌兵时会造成大的伤害
分身	神速中产生分身，可以进行多重攻击
猛进・极	神速中碰到敌兵时会产生即死效果
分身・极	神速中产生更多的分身，可以进行多重攻击
神速指挥	神速中我军也会猛冲，同时我军击破数计入玩家账上

特殊技・落石类

巨岩	落石的威力增加
转岩	落石的范围变广
巨岩・极	落石的威力大幅增加
转岩・极	落石的范围大幅变广

全角色入手方法

本作共有23名角色有无双模式，在表格中以红色表示，这23名角色都需要在无双模式中打出来。其他角色没有无双模式，只能在自由模式和挑战模式中使用，这些角色在无双模式和自由模式中都可以打出来，角色不限，难度不限。不过需要击败的武将，必须由玩家亲手击败。

尽管PS2版有6名角色被扶正了，不过依然有大量角色的动作模组是共通的，幸好这些角色的技能树还是有所区别，不然就真是没任何区别了。这些共通角色是：甄姬＝貂蝉、庞统＝张角、关平＝吕蒙＝徐晃＝曹仁、魏延＝黄盖＝许褚＝董卓、黄忠＝周泰＝夏侯渊、孙权＝袁绍。



姓名	入手方法
夏侯惇	魏初期可用角色
典韦	魏初期可用角色
司马懿	魏初期可用角色
张辽	魏任意一名角色无双模式通关
曹操	魏任意三名角色无双模式通关
许褚	合肥之战・吴军，完成战功目标1：10分钟内击败曹仁、许褚
夏侯渊	定军山之战・蜀军，完成战功目标1：在黄忠生存的情况下击败夏侯渊
徐晃	樊城之战・连合军，完成战功目标2：过关时徐晃生存
张郃	魏初期可用角色
曹仁	樊城之战・吕布军，完成战功目标2：全据点制压
曹丕	魏初期可用角色
甄姬	许都侵攻战・吕布军，完成战功目标1：15分钟内击败甄姬、曹丕、曹仁、许褚
周瑜	吴初期可用角色
陆逊	吴初期可用角色
孙尚香	吴初期可用角色
甘宁	吴任意一名角色无双模式通关
孙坚	吴任意三名角色无双模式通关
太史慈	吴初期可用角色
吕蒙	合肥之战・魏军，完成战功目标2：20分钟内击败吕蒙、孙权
黄盖	赤壁之战・连合军，完成战功目标1：黄盖火计成功
周泰	夷陵之战・蜀军，完成战功目标3：20分钟内全武将击破

姓名	入手方法
凌统	吴初期可用角色
孙策	下邳之战・孙坚军，完成战功目标1：过关时孙策、孙权、周瑜生存
孙权	赤壁之战・吕布军，完成战功目标1：10分钟内击败曹操、孙权
小乔	石亭之战・吴军，完成战功目标3：过关时我方武将生存7人以上（含小乔）
赵云	蜀初期可用角色
关羽	蜀初期可用角色
张飞	蜀初期可用角色
诸葛亮	蜀任意一名角色无双模式通关
刘备	蜀任意三名角色无双模式通关
马超	蜀初期可用角色
黄忠	定军山之战・魏军，完成战功目标1：在夏侯渊生存的情况下击败黄忠
魏延	五丈原之战・蜀军，完成战功目标2：过关时魏延生存
关平	樊城之战・蜀军，完成战功目标2：过关时关平生存
庞统	成都制压战・蜀军，完成战功目标3：过关时庞统生存
月英	蜀初期可用角色
貂蝉	魏蜀吴各一人无双模式通关
吕布	曹操、刘备、孙坚、貂蝉的无双模式通关
董卓	虎牢关之战・吕布军，完成战功目标1：15分钟内击败刘备、孙权、董卓、张角和袁绍
袁绍	官渡之战・曹军，完成全部战功目标并成功奇袭乌巢
张角	黄巾之乱・讨伐军，完成全部战功目标

实用心得

1.名马和神兵的获得

这次的名马只有通过反复刷马才可以获得，马的获得纯粹依靠运气，和难度关卡并没有任何联系，武将有开运能力的话会好一些。PS3版是根据游戏时间来决定的，PS2版目前暂时未发现规律，姑且认为是运气吧。马最多拥有4种技能。

武器和马一样，在PS3版中也是根据时间来的，目前PS2版也不知道具体规律。可以确定的是，武将有开运能力，且在最高难度下无双模式的最后几关，出现好武器的几率会高一些。武器最多拥有5种效果。

刷马和刷武器都比较枯燥，不建议大家在上面投入太多时间。

2.练马心得

一匹拥有4项技能的军马无疑是大家的首选，要想获得这样的神马，必须满足以下两个条件：森神马，且全能力超过485。

首先，马的能力成长和学会的技能是可以用反复读档来改变的，其中4项技能会为升至3级、4级、5级时出现，因此一定要做好存档以调整技能。游戏中马匹每关最多可以获得1600点的经验值（600点关卡奖励和1000点马上杀敌奖励），而升到满级需要5000点经验值，因此玩家不可升得过快，以免错过技能取得的时机。

尽管可以用反复读档来改变能力，但能力成长终究是有一定范围的，因此如果前期成长不够的话，到后期有可能出现再怎么读档也没用的情况。因此建议大家在练森神马时，先从Lv1留一个记录。如果练到最后发现有能力不足的情况，记下来回到Lv1的时候，重点控制该项能力的高速成长，便可避免悲剧发生。

3.快速练级





约20级时就可以去刷EASY难度下的合肥新城之战・魏军了。典韦传第6章，张辽传第6章是此关。本关虽然敌人总大将孙权有斗气，身边的虾兵蟹将有五六名。但杂兵众多，掌旗兵更多。随之带来的则是满地的辅助道具。在这些道具的帮助下，配合无双则可以顺利过关。速度快的话，还能够顺利完成3个任务目的。加上难度为最高的六星，即使在EASY难度下也可以刷出十分满意的武器。

约30级且角色有了比较好的武器之后，就可以去任何关卡去扫荡了。推荐以下几个关卡：合肥新城之战（魏军）、五丈原之战（蜀军）、虎牢关之战（吕布军）。

4.通关评价

游戏通关时会对玩家的表现作出评价，影响评价的因素有4个：难度、总武勋、总击破数以及通关时间。易しい、普通、難しい这3个难度的最高评价为“三国无双”，它要求总武勋、总击破数尽可能高，通关时间尽可能低。最低评价为“忘れ去られし者”，要求正好与“三国无双”相反；达人和修罗这2个难度的最高评价为“真・三国无双”，最低评价为“记忆に残りし者”，要求和“三国无双”和“真・三国无双”一样。具体数值在PS2版中有变化，因此暂时无法提供。不过通关评价不影响任何东西就是了。

5.隐藏服装



本作中将每名角色练至25级，就可以开启隐藏服装。不过大部分角色的隐藏服装都只是变了个颜色……

次世代版与PS2版的不同

1. 曹丕、张郃、月英、马超、凌统、太史慈六人的动作模组变为独有，另新增各自的无双模式。

2. 新增江东之战、河北扫讨战、潼关之战、荆州之战、濡须口之战、街亭之战这6个新战场。此外有多个关卡新增了由不同势力来挑战的剧情。

3. 画面素质严重缩水，同屏人数变少，视角拉近，拖慢延迟以及人物消失情况更加严重，读盘速度变快——当然，可以理解。

4. 涉及到击破数的战功目标要求普遍被调低。

5. 不能游泳，取而代之的是游戏中所有的河流全部变成了小溪。

6. 去掉了包围战的设定。

7. 连舞计变得不容易下降，更容易保持高的连舞等级。

文 余生一坠(UT攻略组) 美编 NINA



牧羊人溪谷小镇的历史充满了机遇和冒险的精神。一个半世纪之前小镇的创始人为了寻找一个新的家在此定居。之后四个创始家族繁荣昌盛地发展，商业区在现在主街道两旁迅速红火起来。世纪之初，这里来了很多游客，他们欣赏小镇的湖边美景，大量的游客使得小镇的经济进一步发展。1950年，市政大厅和图书馆等很多最初建好的市政设施被重建。1990年，在鼓励进一步投资之后，现代化的牧羊人溪谷小镇已经做好迎接千禧年的准备。创建者最初的信仰贯穿于小镇的整个历史，家族式的紧密社会关系是维持小镇生活的基础。生活在小镇上的居民真切地希望先祖在看到今天这个小镇的时候能为它的繁荣而倍感自豪。

游戏的主角阿莱克斯服役归来，在小镇中寻找自己失踪的弟弟约书亚。这个刚刚迎来150周年建成庆典的小镇隐藏着怎样的秘密？玩家必须在游戏中搜集各种线索才能逐步揭开掩盖在黑暗背后的真相。

通关时间：普通难度通关约15小时。

神秘的牧羊人溪谷小镇

Mystery of Shepherd's Glen

SILENT HILL HOMECOMING

寂静岭 归乡		Konami	动作冒险
多机种	Silent Hill：Homecoming		美版
	2008年9月30日发售	1人	59.99美元
	对应机种为PS3、X360		推荐玩家年龄：17岁以上

人物介绍



年龄：48

当阿莱克斯看到母亲莉莲孤单一人在自己的家中时，其实她已经接近一个紧张性精神分裂症患者了。从她口中说出的几个破碎的简短句子来看，她现在惟一的思念就是约书亚。是什么使母亲进入了这样的状态，为什么亚当会在她这种状况下离开她？

年龄：9

阿莱克斯的弟弟约书亚被昵称作Josh，在成长的过程中，他一直是两兄弟中最受父母疼爱的一个。他和哥哥两人相处得非常好，但是，让他们父母心有余悸的是约书亚似乎把阿莱克斯当作了自己的偶像。

现在，约书亚失踪了，是最需要他的哥哥的时候。

年龄：22

在军属医院短暂停留后，阿莱克斯终于回到自己的家，然而他发现他的整个世界都变了样。

从小开始，阿莱克斯就尽自己最大努力扮演着保护约书亚的哥哥角色，然而他从没有得到过幸福的家庭生活。在做了一段关于约书亚的噩梦之后，阿莱克斯回到家中，要弄清事情的缘由。但他很快意识到更难解的谜团在等待着他。

年龄：22

艾尔一直以来都扮演着坚强的女人，她无法接受牧羊人溪谷小镇的现状，每日到张贴版贴寻人启事，寻找失踪的居民。艾尔和阿莱克斯两人是一起长大的青梅竹马的朋友，但是阿莱克斯当时在未告知艾尔的前提下离开小镇去参军的行为对艾尔造成了巨大的伤害。

年龄：53

艾尔的母亲是少数几个仍旧关心着小镇的市民之一。她冷静地处事方法是很多人仍然留在小镇努力的动力之一。

©2008 Konami Digital, Inc. All rights reserved.



年龄：41

柯蒂斯经营着牧羊人溪谷小镇的废品回收站，并为自己能修好任何小玩意而骄傲自豪。但是他惟一不能修好的就是这个小镇上的全都损坏了的钟表。他的脾气非常不好，与周围的人相处得也不和睦，但是阿莱克斯似乎需要找到一些办法接近他。

亚当·施弗德 Adam Shepherd

年龄：53

作为Shepherd家的一家之长，退伍军人Adam一直以军营里的严格规矩把持着家里的事情。他几乎放弃了阿莱克斯而将自己的全部精力都集中在他的小儿子约书亚身上。退伍后，他担任牧羊人溪谷小镇的行政司法长官。目前他身处何处尚不得而知，似乎是为了寻找什么而离开了牧羊人溪谷。

巴特利特镇长 Mayor Bartlett

年龄：49

曾经一度是社会群体尊敬崇拜的标志性人物，然而现在的他却整日烂醉如泥。他将自己的大部分时间打法在公墓里挖墓，没有人知道为什么。

菲奇博士 Doc Fitch

年龄：55

鉴于很多年前在一次突发事件中他为小镇作出了巨大贡献，菲奇博士被人们以英雄对待。但是阿莱克斯所遇到的这个男人，似乎和之前的英雄有着很大的出入。

副警长维勒 Deputy Wheeler

年龄：50

维勒是阿莱克斯父亲亚当的手下，尽管如此，他也并不知道亚当现在身在何处。维勒本身非常多疑，是一个彻底的阴谋论者。一般情况下，对周围的环境他有自己的一套想法，但是这些想法都停留在他看到一些实际的情况之前……

PS3版BUG注意

在用亚洲版PS3(日版或者港版等)玩港英版《寂静岭　归乡》时会出现按键BUG，亚洲版PS3的确定是○键，取消是×键，而港英版游戏沿用美版设定与主机系统按键相反，在游戏中的密码门处会出现以下情况：根据游戏内容设定，×是输入密码；根据主机系统设定，×同时是退出密码输入状态到游戏画面(而不是相对来说正确的○键)，如果玩家暂时不知道密码，那么就会被卡死在这里，只能按PS键强制退出游戏。

这个BUG的解决办法是在游戏开始画面选择OPTION选项，在BUTTON CONFIG中将○×△□按下面方法设定对应的功能，尽管如此，在一些选择对话的情节中，○和×仍然对应相反的选项，但这样总比无法退出密码输入界面而卡死在游戏中好。

△	地图	MAP
□	强攻击	STRONG ATTACK
×	轻攻击	FAST ATTACK
○	防御	DEFENSE

注意：在按键设置过程中，选定相应功能后系统提示输入一个自定义按键时，○和×是对调的。也就是说，如果想将轻攻击对应×键，此时就要按○。每次游戏之前都要进行设置，才不会出现问题。另外一种解决方法就是在进入游戏后马上将按键设置复位(Restore Default)，进入游戏后一切正常，但是读盘后有可能再次出现错误，需要再次复位解决。

操作说明

普通状态

PS3	X360	作用
左摇杆	左摇杆	左右平移，前后移动
右摇杆	右摇杆	调整视角
START	START	暂停菜单
L1	LB	物品菜单
R1	RB	武器菜单
L2	LT	准备攻击
R2	RT	枪械射击
R3	RS	进入第一人称视角观察
方向键上	上	开关手电筒。
方向键左右	左右	切换装备的武器。
△	Y	地图
×	A	确定
○	B	取消|下蹲躲避
□	X	装备枪械时为装填子弹
左摇杆+○	左摇杆+B	向对应方向滚动躲避



注意：L1和R1(LB和RB)对应物品和武器菜单的操作，点按为打开或关闭物品菜单；按住为打开菜单，松开时关闭。

打开地图后

□	X	查看任务提示
R3	RS	放大、缩小地图

装备近身武器时按住L2进入准备攻击状态后

□	X	强攻击，长按可蓄力
×	A	轻攻击
○	B	下蹲躲避
左摇杆+○	左摇杆+A	向对应方向侧移

装备枪械时按住L2进入准备攻击状态后

□	X	装填子弹
×	A	使用枪械进行近身攻击
○	B	下蹲躲避
左摇杆+○	左摇杆+B	向对应方向滚动躲避
R2	RT	射击

注解：以下攻略以PS3版操作方式为准





系统解析

近身攻击系统

"《寂静岭》系列"一向重视冷兵器的攻击。本作在提高了主角移动速度的同时加入灵活的躲避动作使得近身格斗系统更加完善。



连续技 一般的连续技就是1至3次轻攻击后接重攻击。重攻击可以给敌人造成较大的硬直，可以接下一组连续技。

蓄力攻击 每种近身武器都可以蓄力攻击，对付从远处慢慢走近、硬直和倒地的敌人都可以选择蓄力攻击，对敌人能造成极大伤害。

闪避后攻击 向左右或前后躲避后按攻击键会使出特殊的攻击，轻重攻击的效果相同，此动作出招快，在躲避敌人的攻击后可以击中敌人从而打断敌人的攻击之后连自己的连续技。

终结技 在敌人受到重创或者主角躲避开敌人的攻击后击中敌人会有一定几率让敌人产生长时间的眩晕硬直，此时在近距离按重攻击可以发动终结技，直接干掉敌人。

四种近身武器有着不同的优缺点

武器名称	特殊作用	战斗提示
匕首	割开肉质或布的墙壁	速度快但攻击力低。几乎可以对付所有敌人，使用三轻一重的连续技甚至可以不费血地干掉后期的秩序士兵。
钢管	撬开门或厨子	速度和攻击力适中。
斧子	劈开木头或砖头阻挡的通路	攻击力极高，但是出招较慢。普通的轻重攻击都很难命中行动中的敌人，但是闪避后攻击速度和其他武器相近，而且攻击力极高。在某些时候可以直接让敌人进入眩晕硬直状态，紧接重攻击终结敌人。
电锯	无	二周目在自家车库得到。攻击速度很慢，但攻击力极高。配合秩序士兵的隐藏服装(增加攻击速度)使用效果极好，否则不适用于前期的战斗。

远程攻击系统

本作提供了四种远程武器，而且武器的子弹携带数量有上限，在无法拾取子弹时不妨先看看是否自己的枪都装满了子弹。



武器名称	战斗提示
手枪	子弹较充裕，距离中，攻击力稍低，但高射速使手枪可用的场合大幅增加，如果子弹充足可以轻松消灭敌人。
霰弹枪	近距离攻击力极高，远距离攻击面大但是威力下降。推荐留着子弹对付大块头或多个敌人。
来福枪	本作的步枪在后期才可以取得，实际使用的场合并不太多。距离远，攻击力较大。但需要一定的射击精度才可以发挥来福枪的威力。
镭射手枪	完成UFO结局之后，二周目时可以在自家二楼Alex和Joshua的房间里的床头柜上取得。

小贴士 铁三角头、大雾、寂静岭小镇，这些熟悉的东西又回来了！如果你仔细看流程中寂静岭的地图就不难发现，系列前作的寂静岭市区被标识为"老寂静岭(Old Silent Hill)"。

道具使用

打开道具菜单后游戏会暂停，此时△对应小血瓶，□对应医务箱，用摇杆高亮上方道具后按○使用。

打开武器菜单后，△对应手电，□对应收音机的开关，摇杆高亮武器后按○装备或取消装备。

加血道具分为小血瓶、医务箱和血清（血清在使用后不仅加满血，还会增加一些防御力），数量都不是非常多，谨慎使用，避免后期弹尽粮绝。

剧情重要道具不会在流程中自动使用，需要在机关前按L1键打开道具菜单选择使用（有些门没有L1的提示，需要自行按键）。

大部分敌人都对光线敏感，当敌人接近后收音机会响，此时按方向键上及时快速关闭手电会让敌人不容易攻击到自己，而且护士等敌人会降低行动速度，对于玩家来说较有利。如果想逃跑的话，也请关闭手电筒吧，虽然不容易看清路，但也不容易受到怪物的迎面攻击。

分支剧情

游戏流程中和一些NPC的对话中需要选择自己的问题或回答，除了三个关键点外都不会影响今后剧情的发展，只是改变了对话的过程，最后的结果都是一样的。

Check Point和难度

游戏流程中主角死亡后可以从最近的Check Point或记录点重新开始，并且会恢复到一半血量。如果记录时主角已经濒临死亡，可以自杀之后从记录点儿重新开始。因为本作通关后没有评价画面或任何流程中数据的收集，所以记录、死亡、加血可以不在乎评价地随意使用。

游戏开篇便可以选择NORMAL（普通）和HARD（困难）两种难度，除了敌人的配置和攻击力、防御不同外，没有太多差别，HARD也没有任何多的隐藏要素。以下攻略以NORMAL难度一周目为准。

怪物介绍及对战方法

护士 Nurse



最初的敌人，如果见到灯光行动会非常迅速。对付护士的时候先按方向键上关掉手电筒，然后用速度较快的武器近身攻击即可。成群的护士是非常厉害的，可以选择远距离解决。

疯狗 Feral



疯狗的行动非常快，它们正面飞扑过来的时候侧移后攻击，非常有效。因为血量不多，所以可以远距离用手枪消灭他们。

潜伏者 Lurker



钢管对他们非常有效，连续攻击可以让它们没有任何反击能力。

镰刀怪 Needler



这种很像蜘蛛的怪物四只脚上都有锋利的镰刀。正面攻击和射击都会被他的金属前肢格挡住。最好的攻击方法就是连续侧移后用斧子攻击。

昆虫 Swarm

可以爬行和飞行的昆虫，近距离攻击会变成踩踏动作从而消灭地面上的昆虫。它们会附着在阿莱克斯身上吸血，此时连按圈键即可摆脱他们。



雌雄同体的怪物 Siam



用近身攻击来对付它非常不明智。保持一定距离用霰弹枪攻击它的头，三枪即可干掉一只。如果没有子弹了，也不要正面与之冲突，等它重攻击后快速移动到它的背面攻击它的雌性身体，可以造成较大伤害。

分裂者 Schism



行动非常迅速，头部分叉的利刃总是使用间隔较长的二连击，躲过一次后不要忘记再躲一下。只要连续攻击它们，它们就似乎做不出动作。当分裂者后仰身体时说明他们要发动最厉害的突刺进攻了，准备好当它向前踏步的时候后移躲避，可以接攻击。

喷雾怪 Smog



可以喷雾范围攻击，当阿莱克斯被雾喷中后会被它接一个撞击而倒在地上。虽然可以用近距离武器消灭它们，但是因为它的近距离攻击不容易躲开，所以最好还是走为上策，如果子弹还算充裕的话等他们张开胸口的护甲时射击鼓胀的黄色内核能对其造成极大伤害。

秩序士兵 Order Soldier



拿着钢管的秩序士兵会躲避和格挡阿莱克斯的攻击，不过使用匕首的三轻一重连击，因为速度比钢管快，可以打得他们没有丝毫还手之力。在多个同时出现的时候，优先对付拿步枪的士兵，左右滚动躲开他们的射击上前也用匕首连续攻击他们吧。

流程攻略

第一章：噩梦 Chapter 1: Nightmare

剧情

我平躺在病床上，手脚都被禁锢住，身后带着口罩身上沾满血迹的医务人员推着我的病床快步向前。我大叫着让他放开我，没有任何人回应。我无法挣脱，只能任凭他将我推过一条条走廊，走廊两边是敞开门的病房和手术室，狰狞的医生用各种造型诡异的治疗机械为病床上颤抖、挣扎并狂叫着的病人做着外科手术。铁栏后闪过孩子的身影，是约书亚？

医生将我推到手术准备室后离开。我用双臂稍稍支撑起上身，勉强抬起头看着自己的双腿和脚尖，再往前是磨砂的玻璃门。隔着半透明的玻璃，我看到一个人影被将近两米长的大刀刺穿身体并举到空中、撕裂。其实，除了他的叫声，我不能确认事情是否真的如我所想的一样残忍地发生。这模糊的影子也许是错误的提示，也许只是医生在进行普通的手术而已。

惊恐让我用尽全身力气，终于挣脱双手的束缚带，解开脚上的扣子，从病床上站起来。

掸掸军装，打开挂在胸口的手电筒，走出手术室，没有巨大的怪物，刚才的人们也似乎在一瞬间从这个世界消失了。手电筒的灯光将走廊一侧的铁栏杆的影子拉长，在间隙的光中我看到我的弟弟约书亚唱着歌跪在地上用彩色笔画画。男孩不时地笑出声来，还呼唤着我的名字：“阿莱克斯”。想尽办法将门打开，而他似乎不愿见我。我追随约书亚来到与医院环境格格不入的肮脏的厕所。一把匕首深深地插在洗手台上的镜子上，镜子碎裂，通过它，我看到自己模糊的碎裂身影。我拔出匕首，似乎因此而触动了什么机关，周围的环境开始变化。墙皮脱落，然而并未掉下，逆着重力向上空飘去，渐渐化为虚无，门的材质腐烂消失，剩下金属的骨骼。这已并非我熟悉的医院。



厕所的小门随着撞击声打开，从里面闪出一个红色的身影，她戴着白色的护士帽，然而这并非平日温和的护士，她……它手中握着沾满血的匕首。我真切地感受

小贴士 X360的一个成就是找到全部8个血清；在找齐全部11张照片和18张孩子的画后，会在结局字幕后出现隐藏结局。流程攻略中给出了以上所有道具的取得方法，并用序号标明了先后顺序。



到刀刃划过肌肤的刺痛和血的腥味。护士终于被我击倒，躺在地上的尸体在手电筒的灯光下泛着红润的光。

从厕所出来，再次见约书亚一个人在铁栏杆门后面，我上前让他出来跟我一起走，而男孩趴在地上看也不看我一眼，一边画着画一边说：“一些人带我来这里，他们告诉我兔子玩具在这里，他们骗人！我想要我的玩具，你能帮我找回来吗？”

在漆黑的医院中辗转，203房间的墙壁裂开一道缝隙，紫色的兔子卡在中间，露出半个身体，当我靠近它，它被拽进墙壁之中。我没有想太多，伸手进去拽住里面毛绒材质的东西往外拉，然而也同样有一股力量抓住了我的手，我用力挣脱，掏出来的紫色兔子身上沾满了粘稠的脏兮兮的血迹。将兔子拿给约书亚，男孩还是胆怯地慢慢走过来，缓缓伸出手臂，张开的手指在碰触到玩具之前迅速收回，一步一回头地跑入了黑暗之中。门在他跑后打开了。走廊内回响着水花拍打堤岸的声音，这声音似乎就来自于门的那一边，但是，这是不可能的事情！打开电梯的门进去，除了亮着灯的一楼按键，其他的按键都没有任何作用，我按下1号键，铁门关闭。金属扭曲摩擦的声音响起，一股力量强烈地撞着电梯的门，两扇门中间裂开缝隙，尖锐的物体直击我的头部。我陷入完全的黑暗之中。

流程

阿尔其米拉医院

Alchemilla Hospital



连按X控制阿莱克斯从床上起来，根据提示打开手电筒。出门见到约书亚，铁栏杆的门有密码锁，暂时无法打开。

进入右边的护士中心(Nurse Center)，在光板上调查半张X光片，得到3个数字：624。对面墙壁的白板上得到阿尔其米拉医院的地图。

203房间得到小血瓶和治疗记录，跳过破碎的玻璃窗在隔壁204房间得到另外一半X光片。

回到护士中心，使用X光片，将之放到光板上，得到另外3个数字：872。

回到地图密码锁(KEYPAD)处输入“624872”打开铁门得到孩子的画(1)。追随约书亚前行，进入男厕所，通过储藏室(Storage)来到女厕所，在镜子上拿到闪着金色光的刀子(Combat Knife)，此时表里世界转换。干掉女护士之后从她出来的厕所侧身通过窄缝，在男厕所中有医务箱。

二楼201房间东的楼梯口前的墙壁上得到笔记：“它们对光和声音很敏感，尽量压低声音并躲在黑暗中，这样会安全一些。”

上到3 楼，打破玻璃后跳入休息室(DAYROOM)干掉两个护士，用匕首割开墙壁上的肉质部分，侧身进入303房间。

出来后在303门前的走廊里会出现会飞的昆虫(Swarm)，普通的攻击动作变为踩踏，飞舞的昆虫如果粘在身上会持续减血，即时连续按躲避键可以将他们甩掉，甩开前按准QTE可以直接将其摔死。进入亚麻制品房间(Linen Room)，得到小血瓶，从东边的门出来。

先向南在男厕所门前的病床上得到照片(1)：“约书亚将兔子玩具绑在自己的背包一侧。”从3楼东北弧形走廊上得到病人的病例：周一到周五施行了电击疗法，治疗并未达到预期效果，请继续让病人食用用过滤后的食物。

从弧形走廊跳下到二楼手术教室(Operation Theatre)，割开东侧的肉质墙壁，进去后得到孩子的画(2)，通过里面的楼梯回到3楼，在病人尸体上得到手术观摩室的钥匙(Operation Theatre Key)。

用钥匙打开手术观摩室的门，在手术室(Operating Room)获得病人病例：“将电击疗法的电量增加到一个很高的强度时，得到了令人吃惊的效果，最暴力的病人也在治疗后变得温驯。惟一的副作用就是骨头错位骨折、咬断舌头。这个事故造成的副作用对于我们来说也很好，这个病人是最让人烦的一个了。我已经通知所有医生今后继续使用这种强度的治疗方法。”



从手术室西门出来，隔着铁栏杆看到约书亚，答应帮他找回他的兔子玩具。

进入里世界的护士中心(Nurse Center)，得到小血瓶和丢失病人的公告：“205房间的病人失踪了。”

进入203房间，调查墙上的洞，完成连续□键的QTE后得到兔子玩具。旁边的墙壁上得到孩子的画(3)。

将兔子交给约书亚，铁门被打开，约书亚再次跑开，在地上得到孩子的画(4)：三个血淋淋的兔子。向前走，在门上得到孩子的画(5)：海水淹没了小船和兔子们。按下走廊尽头电梯旁的按钮，进入电梯，按控制板上的1号键。剧情后结束本章。

第二章：失踪人口

Chapter 2: Missing Persons

剧情



从睡梦中醒来，原来刚才的一切不过是我的噩梦。此时的我正坐在高速公路的卡车上，载我的是蓄着胡子的好心的男人(《寂静岭 起源》中的主角特拉维斯客串)。刚才的小憩让旅程显得不那么漫长，司机打开车载音响，熟悉的音乐回荡在小小的空间内。车抵达我居住的牧羊人溪谷小镇，我谢过他，下车与其告别。我要回家看看了。熟悉的街道上大雾弥漫，空气中弥漫着灰尘的味道，我手中还握着梦中的匕首，这本来便是我从部队退下来就一直带在身上的装备。小镇刚刚迎来150周年庆典，漂亮的宣传海报张贴在城市的各个角落。回家的路上，我经过镇子的市政厅，站在小镇纪念碑前出神思考：太奇怪了，这本该热烈庆祝盛会的小镇为何如此冷清？忽然，有人从身后拍了拍我的肩膀，是在市政厅工作的霍洛维法官，艾尔的母亲。她在看到我的时候显露出一副惊讶的表情。当问起小镇的变化时，她也无法告知更多。她说也许我应该去看看艾尔，是啊，艾尔，之前我无言地离开，也许深深伤害了这个一起长大的朋友。

站在家门口，阔别多年的家显得陌生，推门进去竟然空无一人。回到二楼自己的房间，这里的陈设虽然依旧，但是似乎没有生活的味道。屋子的墙壁上贴满了海报，海报上在空中随风展开的星条旗，上面写着“参军”和“必胜”这样的标语。拿起放在下铺的手电筒，拨动开关，灯光还能撒出。对准自己的双眼，强光让我回想起过去。模糊的记忆让画面散乱，夜里，睡在下铺的约书亚在梦中惊恐地大声叫喊，惊醒上铺的我，探头看弟弟呆坐在床上，全身缩成一团，瑟瑟发抖。我将手电筒递给他：“再害怕的话，就打开它吧。”“谢谢你，阿莱克斯。”曾经和弟弟在一起的生活历历在目，然而墙壁上、桌子上、相册里，所有本来应该有我的照片都不翼而飞，谁收起了他们？

母亲一个人坐在客厅的椅子上，目光呆滞地注视着窗外的大雾，之前我竟然没有看到她。她听到我的声音，缓慢地回过头，并未因见到我而显出太多的惊喜。她无法回答我的问题，她只能认识到自己所在的孤独。约书亚走失，父亲去寻找他，家人都已经不在她的身边，她的膝上放着一把左轮手枪，也许这是她的惟一依靠，而当我悄悄拽出手枪，她却似乎没有发觉，同样她也并没有意识到这把枪已经年久失修无法使用。“妈妈，我会去找回他们的，您在这里等我。”

从家中出来，艾尔一人在巨大的张贴版上张贴着寻人启事。她站在凳子上，努力将纸贴到上方更容易见到的地方，一不小心跌倒在地，我上前将她扶起。从小一起长大的两人有很深的感情，我当初去服役而离开了艾尔，艾尔对此一直心有余悸。许久未见，我们相拥在一起，然后冷静地面对已经陌生的面庞。艾尔要寻找她的妹妹诺拉，我要找我的弟弟约书亚。她，坚强的年轻姑娘，每日来此张贴寻人启事。而周围变得越来越糟。越来越多的失踪人口，越来越多的寻人启事，小镇已经荒芜。而她无法离开，这也是我回来之后的目的。之后艾尔递给我维勒留下的对讲机，兀自继续做着自己的张贴工作。

我想，再次相见应该在很近的将来。简短的重逢之后，我们只能各自分开并各祝好运，穿过工厂杂乱的厂房，在垃圾回收站见到安然坐在自己工作室内的柯蒂斯。这个中年男人帽子下的脸抬也不抬，对我的问题完全没有任何兴趣，只是恩哈的答着。我掏出已经坏掉的老式左轮手枪，他忽然抬起头，第一次看了看我的脸：“这，可是一把收藏品。”当我问起他的手艺，柯蒂斯很是得意：“我能修好这些机械的东西，然而这些表，”他指着屋里墙壁上挂满的钟表，“唯独这些无法修好。你看到了吗？他们都停在两点零六分这个时间……不知道为什么，他们就是不再走了，就像有什么东西拉着它们……就像有什么东西拉着我们，不让我们前行。”他用一支手枪换走那个收藏品，当问起约书亚，他让我去见见成天在墓地中挖墓的巴特利特镇长。

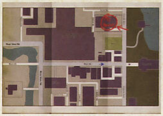
我打开巴特利特家族陵墓的门，墓室正中放置着一个孩子的棺材，轻轻推开棺材的盖子，里面并没有尸体，只有一块手表。我拿起它，表针停在两点零六，随之而来的是耳鸣和剧烈的头痛，接着失去了知觉。我摔倒在地，当我再次醒来，发现自己来到了寂静岭，那个传说中的小镇。



小贴士 游戏的地图做得非常棒，如果迷路了就掏出地图看看自己没有探索过的区域吧。攻略中就是根据地图标注方向的：“上北下南左西右东”。

流程

家 Home



展开地图，上面红色的标记就是我的家。来到镇子的市政厅(Town Hall)前，见到霍洛维法官发生剧情。之后在市政厅内再次见到Judge，可以问她一些关于小镇的信息。市政厅靠南的侧房内有一支血清①，这种实验性的药物可以刺激身体提高血量。

沿路来到自己的家。在自家二楼父母卧室梳妆台上得到母亲写给父亲的信，当我服役的时候母亲并未给我写过信："亚当，我知道你马上就会回到我身边，但我还是忍不住对你的思念而给你写信来安抚我的心灵。这里的一切仍旧安好，但是自从你离开，我感到这个家好空荡……(信就此结束，母亲并未完成这封信)"二楼父母卧室的卫生间洗手台上拿到标签被撕掉的磁带(Cassette Tape)。

从父母的卧室出来，先进入自己的房间得到手电筒，如果现在是二周目，并且之前完成了UFO结局的话，可以在床头柜上得到激光手枪(Laser Pistol)。

回到自己和约书亚的房间，调查床对面的书架，选定后推摇杆将最左边的一本书向左移动，移动到头后，拨动右摇杆换到下一本书，继续向左移动，三本都挪开后按下开关移开书架。进入密室得到用蜡笔画在纸上的自家地图。之后回到楼梯口见到母亲，发生剧情，得到坏掉的手枪。

剧情后客厅通往地下室的门自己打开了，进入浸满水的地下室(Basement)，下水用匕首干掉新敌人(Lurker)。

在抽水泵上得到车库(Garage)的遥控器(Garage Remote)和一张字条："如果它(抽水泵)没油了，就用桶到车库去装些油来——亚当。"

割开墙壁一旁的布帘，来到密室锁着的门前发生回忆剧情。自家大门旁边的车库门前调出菜单使用遥控器打开门。打死从车库中出来的怪物，在车库中取得钢管(STEEL PIPE)。装备钢管，撬开柜门得到空油桶(Empty Gas Can)。出门按X通过车库左边墙壁上的低矮洞口来到公园(PARK)。滑梯旁得到蜘蛛爬过玩具车的



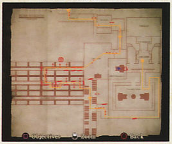
照片(2)。树后的墙壁上有孩子的画(6)。撬开滑梯旁的铁门，狭窄的小巷里停着卡车。卡车的油箱门开着，使用空油桶便能灌满油。

回地下室抽干水，打开抽水泵旁边的门来到后院(Back Yard)。树房子旁边的门上得到一张照片(3)，照片上是父亲在秘密房间中屠宰的狗。树后有孩子的画(7)。

进入后院的房间。在房间中的桌子上有收音机，可以听刚刚得到的将磁带。

打开后院西侧的小门来到街道(Barker St.)，向前进入玫瑰高地墓地。

玫瑰高地墓地 ROSE HEIGHTS CEMETERY



在老地窖(Old Crypts)内得到墓地地图。通过长廊来到东部园区(East Garden)，从断崖跳到下陷的坑中，干掉冲出的疯狗(Feral)。调查坑中间Charlotte Borden的纪念碑，得到单只的石盘(Odd Stone Plate)。从坑的西侧爬上，露天的小亭子内有小血瓶。按地图路线来到西部园区(West Garden)，在妹妹Claire Borden的纪念碑上得到奇怪的石盘(Strange Stone Plate)。将两块半圆石盘放在西部园区的铁门上打开门，来到正门入口(Front Entrance)。出目的到主街道(Main St.)，前行一段到尽头遇到艾尔，发生剧情，得到对讲机。张贴板背面可以得到孩子的画(8)。

剧情后到西南的废品回收站(JUNK YARD，地图左下角的建筑，并没有文字标出)。废品回收站内虽然没有地图，但路线并不复杂。从厂房一侧墙壁的低矮小洞穿过绕到工作室的后门，进房间见到柯蒂斯。我将坏掉的枪送给了他，他给我一把Mk.23手枪，并让我到墓地找镇长巴特利特。

从回收站出来，在主街道打倒新的敌人(Smog)。之后对讲机响起，发生剧情。剧情后回到墓地，来到之前上锁的巴特利特家族陵墓(巴特利特Mausoleum)。在陵墓打开小孩棺材上的机关锁，移动机关上的木块到如图位置(或相似的形状，只要能让上方的长条向下一次全部拔出即可)，将上方长条拔出打开锁，发生剧情，得到一块手表，醒来后发现自己已经到了寂静岭。



第三章：旅馆 Chapter 3: Hotel

剧情

我惊恐地站起来，脑袋仍旧针扎一样疼。面对周围陌生的一切，我回想起自己生活的小镇，竟是一样的大雾，如此相似的情景……有一个孩子的影子在前方的车后晃动，是约书亚，然而没等我追上去，男孩便已经跑开，消失在浓雾中。向着他消失的方向，我走进尽头的豪华旅馆。

应该是怪物的袭击让旅馆破烂不堪，而瓦砾中的陈饰品和一株株枯萎的植物鉴证着这旅馆曾经的温馨和舒适。四楼的地面剧烈地振动，带着巨大铁三角头盔的怪物的影子映在墙壁上，它身后拖着的两米长的铁刀滑过地面发出刺耳的响声。我快速低下头躲在废物后，祈祷着它不要发现我。它站在走廊中央，回头看了看我这边空荡的方向，之后扭转头继续前行。我清楚地看到他铁质的三角头后面巨大的金属齿轮以及厚重铁刀留在地上的清晰纹路。

躲过铁三角，我和约书亚之间只间隔一个普通的洞口。我如平常一样腾空而起，这洞口比看上去要远，也许是我体力不支，也许是近在咫尺的希望让我太过激动，我并未能跳到对岸。双手拔在边缘，看着一脸茫然的约书亚，"快帮我一把，约书亚，快。"我向他求救，然而他木讷在我的眼前，并未作出任何行动。地面剧烈地颤动，我想整个旧楼都在颤抖。我掉下来，下面比我想的要深，洞口一个连着一个。我从3层楼的高度重重摔下。



支撑起虚弱的身体，来到巨大的温室，巴特利特镇长站在庞大得不正常的树下醉醺醺地一动不动。当我质问他应尽的职责的时候，他晃荡着酒瓶勃然大怒："你这个混蛋什么也不知道，我已经进我最大的努力保护小镇和小镇的居民了！但是，已经被启动的事情无法停止。"

"你不想做更多吗？你不想保护你的孩子吗？"

"乔伊，"说到他的孩子，他似乎融入无人之境一样自顾自地对他的孩子说话，"你记得我送你的那个可爱的礼物吗？"

我打断他，"我在找我的弟弟约书亚，他和你的儿子总在一起玩。你知道他去哪里了吗？"

"乔伊，"在他的脑子里仍然只有这一个孩子，"我不知道他去哪里了，你找他？他不想和你一起玩。"

"我希望你能帮助我。他们在哪儿？"

"怪胎！赶紧滚吧！别不依不饶了！我儿子喜欢这个花园、花园……"

他喝了一口酒，准备离开。我拿出从棺材中找到的手表递给镇长，他无奈地表示了自己的无能为力，将表扔在地上。这时他身后的地面裂开，从中伸出巨大的手臂，接着是与之相配的身躯。镇长看到怪物吓得浑身发抖，连声求饶："我誓死效忠于你，不要杀我，不要……"怪物用一只手将镇长压在地上，之后从地里撑起自己的身体，下身吸附在天花板上倒立。我重击它的肉囊直到他掉落在地上，用尖锐的金属切割他腐烂的肉体，直到他重新落入深渊。我走到洞前一阵目眩也落入洞中。

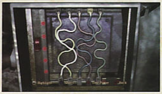


流程

寂静岭 豪华旅馆 Silent Hill Grand Hotel

醒来后前行到无路可走，从半个车身中过护栏悬空在峭壁上的卡车右边的小路进去，跳下断崖。沿着断崖峭壁上的小路走，蹲下穿过卡车底部，得到斧子(Fire Axe)。

沿着来时相反的路边走，用斧子劈开木头进入豪华旅馆(Grand Hotel)。大厅左侧的物品架上有旅店地图，右边的走廊尽头有血瓶。追随约书亚来到电梯前，跳过西边破碎的电梯间，在小柜子



上得到一把钥匙(Maintenance Key)。

从旅馆出来，用刚才得到的钥匙打开旅馆大门西边的铁门进入小巷，调查墙边的控电盘。按左下图调整接线后按□键供电。回到旅馆，按电梯旁边的按钮，进入电梯到5楼。电梯两旁的护网会被怪物(Needler)打开，怪物会将镰刀样的手臂伸进来攻击阿莱克斯。躲开后用斧子砍几下它们便会掉下去。怪物会出现很多次，中途可以捡到手枪子弹。小技巧：敌人快出现时收音机会"咔嗒"响一声，并且噪音变大，此时通过声音辨别敌人来的方向，转过去时敌人还未开始攻击，此时蓄力重击，之后再补一下即可打掉怪物。

电梯停在3楼，从半开的门爬出去，南边墙壁上的画可以用小刀割开，之后侧身通过窄缝。进入密室，在306房间的门上得到照片(4)："乔伊·巴特利特坐在阿莱克斯家后院的树屋里。"

在302房间记录，出来后听到对面的301房间内传出歌声。调查301房间门上的洞，发生剧情。此时要寻找神秘女人

小贴士 游戏的记录点非常少，而Check Point的数量还算比较多。记录后如果自己的血已经在一半以下接近死亡的话，不如找个敌人自杀，在Check Point重生时会补充一半的血量。

的三个记忆片断，它们被分别写在三张明信片后面。进入303房间，墙上写着这样的字：“我看不到我的脸，也许你能在404看到。”在304房间发现一封Clayton写给Sam的信：“万分感谢你为恢复中庭的美景作出的努力。我的病情依旧在恶化，但是这给我一些安慰，我和我的Carol能在你创建的这个美丽花园内寻到安慰。万分感谢。”

从3楼中厅南边墙上的洞口进入秘道，来到307房间。房间的墙壁上写着：“405房间让我恐惧。我把我的宝贝丢在那儿了。”，书柜中放着一封Carol X写给Sam的信：“我无法描述自从你出现在中庭后我的生活获得了如何巨大的改变。当Clayton的病情慢慢让他变得万分沮丧时，我感到迷失和孤独。你和你的礼物出现在那个花园中……这就像射入我生命中的一束光，这带给我幸福。感谢你和我们一同度过了无数个美好的傍晚。当我不能继续参加的时候，这一切将变得不同……更好……”

从三楼东边的走廊通过矮洞进入309房间，可以爬上柜子通过天花板裂开的洞口爬到上层来到408房间。通过408房间断裂的墙壁来到409房间，在柜子中发现一张写给Carol的字条，写字的人想将Sam的一些事情告诉Carol。在4楼中厅的桌子上得到一张阿尔其米拉医院的为Doyle先生更换氧气瓶的通知。在403房间外的墙壁上的洞口向内看，浴缸上方的墙壁上写着巨大的红字：“你无法将其洗掉。”进入402房间，推开东面墙边的柜子露出通往404的洞。进入404房间，在卫生间的架子上得到女人的第一个记忆记忆：一张阿尔其米拉医院的明信片。



拿到第一张明信片后沿着4楼中间的走廊往东走，在走到挡住去路的坍塌的废弃物前发生剧情。405的房门被打开，通过405东面墙上的洞来到407。从407正门出来，砍开408房间卫生间与走廊之间的墙壁上用木头制成的障碍，进去得到一个血清②。

砍开楼梯口的木头向上走来到5楼。接着是与新敌人Needler的正面冲突，用手枪攻击的话，正面很容易被她用前肢的镰刀挡住子弹，很难射中，用钢管或者斧子侧移后挥砍可以取得较好的效果。进入505房间，推开东面墙边的柜子进入507。在507的卫生间拿到小血瓶，在床上得到第二个记忆：一张印着兔子的湖边游乐园明信片。

在507的厨子内发现一封Paul Ashley写给Jones先生的信：“另外一晚，我看到了一些奇怪的事情，我想引起你的注意。我将打开中庭的房门让巴特利特镇长进来——就像我平常做的一样。然后过一会儿我将前来看他是否需要一些帮助(你知道我喜欢让事情如何发展)，我看到他拖着一袋装有肥料的袋子。但那袋子并不像我们用过的任何一种装肥料的袋子。它看起来非常沉，而他看起来也在努力和这个袋子较劲。他没有看到我，所以我赶紧躲开了。是否需要我将这些事情告诉咱们镇的行政长官呢？我不知道要怎么做，但是我想你应该知道吧。”进入508房间，在柜子中发现Paul留下的纸条：“Jim，他们昨天晚上又来了。我看到Carol在跳舞大厅内鬼鬼祟祟地前行，你知道那条路通向哪里……我不知道如果那个男人知道这要献出他的健康时会做什么，他也许不能履行他的诺言。你认为我应该将这些告诉他们吗？”砍开504房间的木头门，床上有手枪子弹，推开柜子得到孩子的画(9)。从503房间内的洞跳下到之前不能进入的403房间。在403房间的卫生间里的浴缸里得到第三个记忆：一张托卢卡湖的明信片。

得到全部三个记忆之后按原路返回3楼，路上又布满了敌人，不宜多战，还是躲开直奔301房间触发剧情为妙。将三张明信片交给女人后，她递出来一把奇怪的钥匙(Strange Key)。来到302和306之间的小房间，用奇怪的钥匙打开门，看到约书



亚，发生剧情。

剧情后阿莱克斯掉到一楼本身无法进入的餐厅。餐厅西侧桌子上有手枪子弹，东侧有记录点。进入链接圆形大厅温室(Green House)的通道，两旁全是粗壮的植物。前方的门无法打开。转身回走了一步，地面就开始变化。地板化成碎片飞舞到空中，露出铁丝网地面的里世界。继续前行，在圆形高顶大厅遇到巴特利特镇长，发生剧情后进入BOSS战。

第一场BOSS战攻略

坟墓 SEPULCHER



先不要上前攻击BOSS的本体，首先要将从空中垂下来的几个肉囊打碎，攻击肉囊时要注意躲避BOSS本体的攻击：BOSS双臂抬起是要释放地震攻击的前兆，BOSS双拳砸地后，肉囊也会跟着砸向地，如果此时站在肉囊旁边会被击中，此时快速滚动可以避免受到伤害；拳头挥击，可以滚动躲避，如果为了万无一失，可以打两下就躲到肉囊旁边的柜子后面，等BOSS攻击完后再上去打肉囊。

几个肉囊全部打爆之后BOSS掉下。慢慢接近BOSS，躲避他的攻击，在一次重攻击动作后BOSS会将手按在地板上，此时上前用近身武器攻击地上的手，BOSS的头就会贴在地上出现长时间硬直，不要犹豫，攻击他的头吧。重复攻击手臂和头的过程，几个回合后会出现QTE，上前按照提示按□键即可彻底干掉这个BOSS。

第四章：警察局

Chapter 4: Sheriff's Station

剧情

我掉入金黄色圆形墙壁围成的无底深渊中，醒来后，发现自己已经身在监狱之中。铁栏纹丝不动，身后的墙壁上写着一首诗：“我所需要的仅是自由，所以我的清醒将一直持续。在这间可耻的金属牢狱中的你，也在寻找自由吗？那么先看看你自己吧，你已经深陷地狱之中了！”在我思考是谁留下这些字迹的时候，副警长维勒端着霰弹枪出现在我面前。他认为我做了什么坏事，我告诉他在旅馆发生的一切，结合最近镇上的奇怪情形，他似乎从我的双眼中看出了一丝恐惧和坚毅，他相信了我，将我放出来。在我踏出牢门的同时，嘈杂的响声从四周传来，它们来了。我们拼命奔跑在警署狭窄的走廊中，然而坠落的房顶将我们两人分开。我一人从半开的车库门下钻出去，见到艾尔已经开着警车在门口等待。此时拥有八只手臂的雌雄同体的怪物嘶嚎着从角落中跳出来踩在艾尔的车前厢，轻易将车整个掀翻。用维勒给我的霰弹枪对付这个家伙还算轻松。更多的尖头怪物冲过来，我和艾尔打开井盖，跳入下水道中。



流程

牧羊人溪谷警察局

Shepherd's Glen Police Department

在房间中等待一会维勒便会出现并打开牢狱的门，跟着他奔向出口。走廊右侧的储藏室内有记录点。等维勒打开走廊上方的门，看到无数长着裂开的脑袋的分裂者(Schism)从各个房间涌出。阿莱克斯目前没有武器，只能迅速逃跑。沿着走廊向前跑，忽然走廊右侧有一个分裂者破门而出，从它打破的门进去可以得到照片(5)。继续前行，打开左侧的铁栅栏上的门进入警长的办公室(SHERIFF'S OFFICE)拿到自己之前的所有道具。这时对讲机响起艾尔的声音。她目前也处于危险状态下，阿莱克斯让他赶到警局门口，几个人准备在那里汇合。

维勒将霰弹枪交给阿莱克斯，让阿莱克斯掩护他到出口，此时天花板掉落，巨大的怪物落下。障碍物阻挡在两人之间，怪物落在维勒一边。先在刚才拿回道具的警长办公室门口左边的桌子上得到警察局地图。用斧子劈开警长办公室前走廊北边的木头到大厅(Lobby)。

大厅内共有5个尖头怪物。先不要出



门，等一个怪物单独进来，消灭后出去再干掉另外一个，之后会连续跳出三只，换上霰弹枪尽量一次命中多名敌人，击倒后看准时机上前用斧子蓄力攻击可以得到较好的效果。

与正门正对的玻璃已经碎开，可以跳进去拿到一个小血瓶，西边的女厕所也有一个小血瓶，如果弹药不充足并且对地图比较熟悉的话，可以不理睬这五只怪物，先将它们引到一个房间后快速脱出拿了血瓶后直接向东逃跑。

向东走从矮洞钻入作战指挥室(BRIEFING ROOM)，旁边的柜子上有霰弹枪子弹，将两个分裂者打到后用斧子砍开木头出去。

进入南边的车库干掉一个分裂者，在小房间里拉动墙壁上的开关打开车库的门，开关旁边的密码柜子的密码是206，里面有补给品。出门发生剧情，出现新的怪物(Siam)，只要保持中距离正中三到四颗霰弹即可将其放倒，战胜后发生剧情。

隐藏武器 电锯。任意结局通关后选择NEW GAME，在自家旁边的车库内可以得到电锯(Circular Saw)。

第五章：下水道

Chapter 5: Sewers

剧情

惊吓过度的艾尔瘫坐在下水道潮湿的地板上，回忆起刚才惊险的一幕，便彻底沮丧，从衣服口袋中掏出未张贴完的寻人启事扔在地上，痛苦地抱怨着："我们找不到他们了……"我拍拍她的肩膀，尽量安抚她的心情。捡起地上的寻人启事，上面是一个少女清秀的照片，是她的妹妹。

"我们一定会找到这些失踪的亲人的！"我们现在只有报以如此的信心，才能继续前行，即使这信心从现状观察并没有哪怕五成的把握。

借着手电筒微弱的灯光，按着墙壁上发皱的老旧下水道地图，我们终于找到出口，然而在最后一道门前，艾尔在阀门另外一面努力为我打开开关时，无数的怪物从黑暗中冲出，当我将他们都放倒之后，艾尔却不见了，只留下一地的鲜血和她的



对讲机。

维勒暂时无事，现在又多了一个要寻找的人——艾尔，我们决定去菲奇博士家汇合，现在这种状况下，一起行动比较安全，不要再弄丢谁了。在菲奇家前，我看到浑身是血的博士手中握着一把小刀，一路滴下血迹无神地向自己家门走去。我见到他，叫他停下。菲奇看到我惊恐地撒腿就跑，躲进自己的家中。在屋子里却找不到半个人影，墙壁上贴着各种宣传海报，大意是一种名为Toxoid抗毒药物可以治疗孩子的白喉病，这种药物就是东南大学的菲奇医学博士研制出来的，墙上悬挂着美国颁发给菲奇博士的荣誉证书。在菲奇的女儿斯卡利特的化妆台上，我找到一个玩具陶瓷娃娃，当她长长的头发接触到我的手指时便开始迅速消失，直至最后一根不剩。伴随这奇怪情形一起到来的还有我剧烈的头痛。再次醒来已经进入里世界。约书亚仍然在我前方奔跑，而我即使与他近在咫尺却似乎永远也无法拽住他的身体。

流程

下水道

Sewers

连按×键转动开关(需要从侧面对着把手)打开挂着三号牌子的铁闸门。铁门悬停在半空，等艾尔低身通过铁门后从另外一面打开铁门，控制阿莱克斯自己也钻过去。

爬上四号门对面的平台后从另外一侧跳入水中，消灭一个怪物。再上一个小平台后先不要急着跳下水，右边的小路内有手枪子弹。继续向前，在记录点旁边的



房间中拿到下水道地图和霰弹枪子弹。

此时污水池(BILGE TANK)无法通过，到地图上标着污水控制阀门(BILGE CONTROL VALVE)的地方，装备钢管撬开铁门。进去转动开关放掉污水池内的水。通过污水池继续向前，地图中部拐角的小平台上有小血瓶。在8号门前转动开关让艾尔通过，但是对面的开关卡住了，艾尔无法打开8号门让阿莱克斯通过。按原路回到4号门西侧等艾尔开门后通过，返回的路上有不少怪物出现，不用在它们身上浪费子弹，关掉手电筒躲开即可。和艾尔汇合后需要消灭路上的怪物她才会跟上来。经过水闸排水沟(SLUICE DRAIN)来到泄洪道(SPILLWAY)，下水消灭泄洪道内的两个怪物后等艾尔跟上来，上到小平台上，爬上南边的梯子到上层小平台，打开梯子稍微靠右的墙壁上的开关打开对面的门，从废弃物丢弃处(DROP)的位置向南到泄洪道上层，尽头可以得到手枪和霰弹枪子弹。

到总排水室(MAIN DRAIN



▲拉下墙上的开关打开对面的门。

CHAMBER)，打开15号闸门让艾尔过去，仍旧无法从对面打开闸门，等待艾尔找到其他的门。此时阿莱克斯要先后对付三只Needler，和一只Slam。战胜后门打开，进门后看到艾尔的对讲机掉落在一滩血迹中，却不见艾尔的踪影。在这个区域右侧的一个拐角内可以得到一张艾尔妹妹诺拉的照片(6)，之后爬上尽头的梯子从自己家门前的下水道口出来。但是自己的家门被荆棘封住，暂时无法进入。

顺着Craven Ave.一路向南，对讲机响起，发生剧情后，地图上出现菲奇家的标记。在菲奇家北方的主街道上发生剧情后进入菲奇的家进入里面的一间房子。在桌子上找到一张菲奇女儿斯卡利特的照片(7)，这个女孩和她的玩具一起在她的卧室中。小女孩的梳妆台上放着菲奇的东西。关掉手电筒从房间出来，走廊里多出了五个护士，将她们干掉后进入刚刚被护士撞开的门。在桌子上得到血清③、小钥匙(SMALL KEY)和一封阿尔其米拉医院精神学主治医生Slater博士给菲奇的信："上星期四你错过了我们的会面，这让我非常失望。这是这个月你第三次没有在你自己定制的时间出现。我恳求你能尽快重新安排一下时间表。之前的几个月，我们得到如此快的进展。我希望能够尽快见到你。"

回去梳妆台的房间，用小钥匙打开梳妆台上的盒子，阿莱克斯从里面拿出斯卡利特的一个穿着红色衣服的玩具陶瓷娃娃，发生剧情进入里世界。从房间出来，走过两边由木板禁锢住成为墙壁的狭小走廊。在前方看到约书亚，追随他前行。

第六章：地狱之行

Chapter 6: Hell Descent

剧情

我呼喊着约书亚的名字追上去，路由铁丝编制成的板子搭成，长长的悬空走道被几个节点由从远处伸来见不到尽头的钢筋固定住，踩上去发出清脆的响声。跳过断崖，用力爬上来脚步声混合在金属拉伸扭曲的声音中，挂着出口标志的路却是尽头。墙壁凭空消失，出现的通路开始灯火通明，然而灯由远及近地关闭，最后漆黑一片。打开尽头的门，房间内巨大的风扇在头顶转动，影子明暗分明，中间跪着一名男子，他用右手的刀在左手的手腕前来会比划。我走上前去，光打在男子脸上，我终于看清，是菲奇博士。他赤裸身体穿一条内裤，身上有数处割伤，血向下流淌，拉出细长的红色线条。他发现我上





前，抬起头，隔着眼镜用失神的眼睛望着我："别碰我！我正在让罪恶随着我的鲜血流出。可是……它们又重新回到我的身体里……我必须让它们每日都流淌出来。"

他不需要我的帮助，他说这些伤无法治疗。他来这里，是因为只有在这里她才听他的话，"斯卡利特，她就在这里，和我在一起。她那么喜欢玩具娃娃，可是次我忘记带给她了……"

"斯卡利特，她人怎么样？"我问。

"你竟然随口说出她的名字！"菲奇似乎对于自己女儿的名字有很深的忌讳，"你的价值还不及她的一丝头发！"

我将之前捡到的掉光头发的红色娃娃交给菲奇。菲奇手中的小刀掉落，他接过娃娃，低声呼唤着女儿的名字。他手中的娃娃竟然活了，脊背用力抬起，头直直地伸向菲奇，嘴中发出甜美的声音："爸爸！"菲奇的罪恶以血的方式从他的全身涌出，最后倒在自己的血泊中。

一个巨大的木偶从血中钻出，抱起自己的"父亲"，将其吃掉。我面对这个垂直站立起来比我高将近3倍的瓷娃娃，用撬棍的弯钩狠狠地敲在它外部的骨骼上。陶瓷的骨骼碎裂，露出里面鲜红的肌肉组织，一条条绷得紧紧的。受到重创的怪物伏在地上，我将撬棍从背后插入它的身体。它一动不动躺在地上，躺在菲奇身旁。

流程

这里是一个地下医院，但是造型极其诡异，幸好路并不复杂。跳过坑洼的路面，沿着金属的走廊前行，走廊的墙壁上悬挂着各种医院的危险警告和保密事项的通知。在一条死路尽头的地板上有一个红色娃娃，它发出声音："在你身后！"阿莱克斯转身却凭空出现了一只怪物(Smog)，非常诡异。通过标有"仅员工可以通过"的标牌再向前，依旧是一个标有EXIT的尽头，从旁边的缺口跳落到下面的楼梯上。前行在一个蓝色的娃娃旁得到小血瓶。返回，看到发生暴力事件的话请报告给高级员工的标牌，继续向前，砖头垒起的锅炉房似的建筑的墙壁上挂着牌子，上面写到："为避免身体受到伤害，请佩戴手套。"消灭一个喷雾怪后得到一张孩子的画(10)。来到有岩浆流动的地底，先走左边，在尽头WARD L8的房门旁边的桌子上得到钢管的升级版武器——撬棍(Crowbar)。原路返回刚才的岔路，走右边有"辐射，危险"的牌子的通路。约书亚出现在一个停止转动的风扇后面，见到我他转身跑开，通过风扇得到孩子的画(11)，墙壁上写着："所有护士请注意：所有的药物必须在早上9点之前给病人服用。"用匕首割开写着"WARD BWR"的门左边的肉质墙壁，侧身通过。标有红色EXIT的铁门无法通过。来到一个有三个风扇的房间，先蹲下通过停止的风扇，打开壁上的开关关闭所有风扇，再通过停止转动的风扇回到刚才的房间，从地面上的风扇口跳下。

接着是一个六个风扇的谜题，先不要动开关，从左边停止的风扇口进去得到血清④。每两个风扇间有一个开关控制相邻的两个风扇，可以交换它们的运行状态，只有两个风扇一停一转时开关才会有效果。按下面顺下拉动开关即可通过："4|5"、"3|4"、"2|3"、"5|6"、"4|5"、"3|4"。继续前行，记录后打开尽头的铁门打BOSS。

隐藏武器 激光手枪。完成UFO结局后选择NEW GAME在自家二楼Alex和Josh住的房间内床头的柜子上得到激光手枪。

第二场BOSS战攻略

猩红 SCARLET



BOSS有两个形态。第一个两脚站立的人形状态有两种主要攻击方式：挥击接一个锤击，在它挥击时向着拳头来的方向滚动，之后向后滚可以躲开锤击；另外一个是锤击地面产生震荡波，看到BOSS高举右手时赶快向后滚几下可以躲开震荡波的范围。注意躲避以上攻击的同时，使用撬棍攻击BOSS的双腿，直到全部陶瓷样的外部骨骼被打掉露出里面的肌肉，之后它会倒下硬直很长时间，此时在侧面攻击他的躯干。重复这个步骤，直到完全击碎它背部的壳，按□键完成QTE，BOSS进入第二阶段。

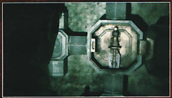
第二形态BOSS四脚爬行，此时行动迅速，而且在普通移动状态下会有一定几率躲避子弹。BOSS在攻击之前会先将双臂交叉，看到它做出这个动作就赶紧回避吧。开始可以近身用撬棍的轻攻击打它两下，不要贪。或者干脆转着圈在场地里跑，BOSS是无法追上阿莱克斯的，如此跑一段时间，BOSS会爬上房顶，此时保持锁定BOSS的状态，等它发出嚎叫声时会有QTE提示，按○键快速滚动躲避开它从上而下的攻击，此时它会趴在地上产生长时间硬直，上前按QTE的□键。几回合之后，终结战斗。

第七章：市政厅

Chapter 7: Town Hall

剧情

世界转换，我又回到自己的小镇，娃娃还握在我的手里，只是它的头部已经碎裂。使用娃娃身体里掉出的钥匙，我来到市政厅地下室。地下室内的石架上摆着书籍，上面的字迹很难辨认，依稀可以读出一些内容：在创造新的世界的路上，一旦释放出最圣洁的力量，在完成前不得被遗弃，违背教义的成员要被处理掉；必须至少有一个人担任惩罚坠入歧途的成员的责任，行刑必须建立在对法律的完全理解上，并且不能带有任何的偏见；教会的信徒必须时刻谨记教义，不得擅自违反，并且阻止外人的诋毁和挑衅；当最终的仪式开始后，必须坚持到其完成，仪式的实行者必须进行朝圣，及通往遗忘的国度的边缘的试炼，以此来净化他自身过去所犯下的罪恶，在这条试炼的路上，他将恳请得到祖先的原谅和理解。



打开墙壁上十字架形的容器，从中得到一把仪式用的匕首，匕首柄上的图案让我记忆犹新，那正是父亲打开在自己家地下室中秘密工作室的门的开关。

流程

击败瓷娃娃之后回到菲奇的房间，刚才拿到的娃娃的头部已经碎裂，身体里掉出创始人的钥匙(Founder's Key)。阿莱克斯曾经在市政厅见过钥匙柄上的图案。回到市政大厅(Town Hall)，用斧子砍开走廊内的门，门里面有一张我的曾曾曾祖父的画像：艾萨克·施弗德。他是这个小镇四个创始人之一，人们用它的名字命名了小镇。奇怪的是这副画像并没有挂在墙上，而是被放在桌子上。推开房间里的一个空书架，在书架后面得到孩子的画(12)，后面写着："如果他们拿走不属于他们的东西，毫无疑问他们将被他剥掉身上所有的皮肤，让他们的鲜血流出，直到流尽。"画挡住的墙面上有明显的痕迹，应该是挂艾萨克肖像的地方。

从一侧走廊的门进入市政厅最中央的房间，找到回忆中的那个标志所在的讲台。讲台后面的墙壁上刻着牧羊人溪谷小镇的历史。

讲台旁有一张照片(8)：阿莱克斯的母亲和艾尔的母亲在阿莱克斯家中谈话。在讲台上使用创始人的钥匙，中间的秘道门开启。下去后有医务包。将手电关掉再向下走，来到中间立有大树的地下室，消灭一群护士。调查十字架形状的容器，得到代替之前的小刀的仪式匕首(Ceremonial Dagger)。阿莱克斯回忆起小时候推开父亲禁止自己进入的房门的情景，打开那扇门的把手和这把匕首的柄是一样的。先不要出密室，在两个书台中央有一扇很不明显的门，用匕首打开。顺着狭窄的走廊一直向前。来到有绿色台灯的小房间，爬上旁边的梯子。从梯子上去后旁边墙上得到一幅孩子的画(13)，画上写着："罪恶终将收到惩罚，不久他就会在原地击倒他们并且将他们拖入地狱之中。"

打开十字镂空网纹的门，出来是玫瑰高地墓地。打开对面同样的墓室门得到血清⑤。此时回到主街道，在第一次遇到艾尔的张贴版旁边得到柯蒂斯的照片(9)。在Family Crypts North最西面用斧子砍开挡住墓室的木板，可以得到新的手枪(Chrome Hammer)，不要忘记拿！按之前走过的路返回Barker ST.，在后院门旁可以捡到一个小血瓶和霰弹枪子弹。



第八章：阁楼

Chapter 8: The Attic

剧情



在父亲的工作室中得到阁楼钥匙，上到阁楼上，里面陈列了父亲各种的杂物，推开尽头的小门，回忆涌上心头。父亲蹲在约书亚面前，双手轻轻抚着约书亚的肩膀。"我要给你一样非常重要的东西。"父亲说着掏出一个项链递给约书亚，项链上挂着一只印有教会标记的戒指。

"这是我能给你的最重要的东西。你一定要保管好。"

"它价值百万吗？"约书亚惊讶的问道。

"不，它无法用金钱衡量，这是我们家族的象征。你要保管好他，不要让任何人知道我把它给了你，更不能告诉阿莱克斯！"

"啊，我想让阿莱克斯瞧瞧呢！"

"不行。"父亲坚决地说。

"为什么？"

"你忘记我告诉过你，有些时候你照我说的去做就行了，不要问为什么！"父亲一脸严肃，虽然语气强硬，但语音中带着温柔，将项链挂在阿莱克斯的脖子上。

"是！长官！"约书亚敬了一个军礼。

打开房间中的抽屉，有一张寂静岭的地图和一段父亲的笔记："他们知道我失败了，他们将因此而怪罪于我。他们这样做是应该的。我发誓要保护这个镇子，但是我没能履行我的誓言。这个小镇在我们面前堕落。我们一直所恐惧的诅咒侵袭我们所有人，最坏的事情发生了，那个规则要回来了，将不受约束地绑架并杀害无辜的人，将人们洗脑并重建他们的秩序。"

我知道父亲去过寂静岭，我知道母亲也定知道其中的缘由。他是去找弟弟约书亚吗？还是为了别的什么？当我一股脑将这些问题在母亲面前摊开之后，她仍然试图搪塞我："我不知道。阿莱克斯……"母亲试图抚摩我的脸颊，我躲开她的手臂："不要这样假装对我好！我知道，一直以来你们都更喜欢弟弟。我知道父亲去寂静岭找约书亚了！如果你们知道任何情况，请告诉我，我要去找回你们最爱的那个弟弟！"我有些愤怒，从小就对弟弟更好的父母，我并没有抱怨过什么，而如今我是要履行作为一个兄长的责任。

"你根本就不了解寂静岭！"听到我的愤怒，母亲激动地说。突然几个头戴面具，身穿厚重防护服的人破门而入。秩序士兵，他们将我和母亲纷纷勒倒在地。世界开始转换，碎片飞舞，里世界出现。他们带走母亲，关上身后的铁门，将我困于此。自己的家已经完全变了，我在家中辗转着解开迷题，打开了正门。



流程

回到自家后院，进入地下室，侧身通过割开的布帘来到父亲的密室前。用匕首打开房门进入父亲的工作室，在工作台上取得顶部阁楼的钥匙(Attic Key)，旁边的架子上取得新的霰弹枪(BlueSteel Shotgun)。

使用阁楼的钥匙打开自家二楼走廊尽头的门来到顶部阁楼，北边的箱子上有一张阿莱克斯自己张大嘴的照片(10)。推开阁楼西边的空书架露出一道门，开门发生回忆剧情。在桌子上发现父亲的退伍证明，上面记满了父亲一生的荣誉。按窗上挂的徽章的样子拼好桌子上的拼图打开抽屉，具体方法如下：



A34左移；4BC上；C2下；C3左；D34上；D2右右；D1右右；C2下；C34左；1BC下；4AB下；1A下。

在抽屉里得到寂静岭地图和父亲的笔记，回到一楼和母亲对话，之后秩序士兵出来将母亲绑架。阿莱克斯站起身，房间的主走廊的墙壁上写着："要想逃避不幸的未来就要先了解过去。我们被我们的痛苦所束缚，记住，带给我们自由。"

这里阿莱克斯要解开四道迷题，它们分别对应着正门门四个角的四个标志。主走廊墙壁上一个拉杆和四个灯的机关控制着四个迷题的房间门。

面具迷题

不要拉拉杆，让第一个绿灯亮着。到一楼西边的房间，在桌子上得到不悦的面具(Frowning Mask)，它的形状让我想到母亲，但是我并不记得母亲有过这样不悦的表情，旁边有小血瓶，墙壁上的洞会钻出昆虫。

一楼北方的房间，东北角的桌子上得到愤怒的面具(Angry Mask)。二楼楼梯口的走廊的桌子上可以得到菜刀(Cleaver)。二楼北方的房间里的浴缸中得到兔子玩具，浴缸对面的桌子上得到冷淡的面具(Indifferent Mask)。

回到地图上标有红色十字架的房间，人体标本被吊在十字架上，上面写着："她佩戴这张脸，为了隐藏她的痛苦。"背面同样有一个人体，上面写着："在这个面具后面，她的心可以从容地忍耐。"将冷淡的面具放在正面的人脸上，不悦的面具放在背面人的脸上。正面出口的门左上角的灯亮起。

密码 不用二周目，直接在游戏开始时的"PRESS START BUTTON"界面，PS3版按"上上下下左右左右×(○)"；X360版按"上上下下左右左右B"获得第五套隐藏武装——年轻的阿莱克斯(Young Alex)。

实用技术 攻略透解

勋章迷题

第一次拉动一楼主走廊的开关，点亮第二个绿灯。

二楼的西边的门被打开，进入房间，推动里面的一个装置，在地上发现黑暗之心勋章(Heart of Darkness Medal)。

通过二楼西边房间的暗门上楼，蹲下钻过矮洞，在没有四肢的石膏模特身上得到卑劣行为勋章(Vile Acts Medal)。

侧神进入狭窄房间，右转蹲下前行，再翻过低障碍物，房间正中的圆桌上有一个勋章盒子。得到第三个勋章坠落之星勋章(Fallen Star Medal)。

调查房间北面的夹克，按照勋章盒子里的顺序，从左到右依次将“星形的坠落之星徽章”、“心型黑暗之心勋章”、“三角形卑劣行为勋章”带到夹克的口袋上。正面出口的门右上角的灯亮起。



钟表迷题

第二次拉动一楼主走廊的开关，点亮第三个绿灯。

二楼的南边的门被打开，进入房间，墙上写着字：“当你在自己的床上哭泣时，没有人看到。我想要帮助你，但是我反而将我自己隐藏起来。钟表的滴答声，忽然停止。命运将我留在这里，在影子中，我将腐烂。在我的掩体下面，黑暗收留我。只有白日的阳光能够从我的罪恶中将我拯救。”将旁边的钟表的时间调整到两点零六分，房间中一个窗户被打开，将紫色的兔子放上去。一楼正面出口的门左下角的灯亮起。在桌子上得到一张医院计划表：“206房间的病人明日被安排进行一次传送轨道脑叶切除手术。我被委托将明天手术前的药量加倍。(剩下的信息模糊不清不可辨认)”用匕首割开钟表旁边的肉质墙面，侧身通过。在里面房间得到屠夫的刀(Butcher Knife)和孩子的画(14)，上面写着：“孩子，你必须听你父母的话：一切事情都要照他们说的做。不这样做的小孩子，将受到火刑的惩罚。”



刀子迷题

第三次拉动一楼主走廊的开关，点亮第四个绿灯。

开关右侧的门被打开，进入，来到地下室(Basement)。进入父亲的秘密工作室，在旁边的怪物尸体上得到妖怪的刀(Bogeyman Knife)。

工作台上放着一个尖头怪物被切断的头部。将4把刀放在头部后面的刀架上。将菜刀放在架子右侧，屠夫的刀放在架子上方，妖怪的刀插入怪物头部，如图。正面出口的门右下角的灯亮起。开门后墙纸和地板的材质重新贴回，里世界转回表世界。



第九章：黑暗之时

Chapter 9: Dark Times

剧情

从家中出来，艾尔恰好出现在我的面前，她安然无恙，我们紧紧拥抱在一起。她惊恐万分，告诉我她的母亲不见了，他找遍了整个镇子都没有母亲的踪影。我们决定去寂静岭找找看。维勒通过对讲机联系到我俩，他备了船，准备一起前往寂静岭。

我和艾尔并排坐在船尾的椅子上交谈，说起我的离去和返回，艾尔思绪万千，她说：“一直没有告诉你，其实见你回来，我很高兴。这个混乱的小镇，有你在，我便安心。因为你一直有自己的目标，可以义无反顾地向前。”他给我看她一直带着的项链，是母亲给她的，上面是她和妹妹的照片，她一直带在身上。我们一定要找到他们，也许他们就在寂静岭里。说到寂静岭，掌舵的维勒说虽然他没有亲自去过寂静岭，但是他听说过很多传说，牧羊人溪谷小镇和寂静岭，之间有厘不清的关系。宗教、信仰、开拓者，一切的谜题应该都在寂静岭里吧。我们要去探个究竟。



马上就要上岸的时候秩序士兵从海中窜出来将艾尔和维勒扛在肩上带走，船被击翻。我顺水漂流，再次醒来，一个人躺在空旷的沙滩上。通过木头搭起的梯子上到大路SAGAN ST.，维勒通过对讲机联系我，他让我压低自己惊讶的问题的声音，同时小声告诉我他自己和艾尔被那些人带到监狱中了。我关掉寂静岭小镇的电力，整个镇子陷入黑暗，可以通过监狱的电门了，我进入到监狱中寻找他们。

流程

出门后发生剧情，之后阿莱克斯一人在寂静岭的码头醒来。沿着Sagan St.街向南行，蹲下穿过鱼饵商店(Bait shop)墙边的洞，有子弹、记录点和一张孩子的画(15)：“他们说对孩子毒打可以净化灵魂，这也是他将做的事情。如果你不控制自己的愤怒，那么你就会感受到他的愤怒。”

沿着SAGAN ST向西行，打开尽头的门，进入下一个区域，在Simmons St.的监狱大门(Overlook Penitentiary Gate)前发生剧情。

沿着Simmons St.向南，通过地图最南边的锅炉房(Boiler Room)来到Koontz St.，大街东面尽头的墙边有步枪子弹，阿尔其米拉医院前的街上的绿色长椅上有血清⑥。到Wilson St.，进入托卢卡湖办公室(Toluca Lake Office)。

在接待处(Reception)的桌子上得到手枪子弹和一张报纸：“保罗·拉瑟尔·道格拉斯以在寂静岭和牧羊人溪谷小镇谋杀8名儿童的罪名被判以死刑。法庭判决道格拉斯不得上诉并施以电椅死刑，证人和记者都在场观看。道格拉斯坐在电椅上说：‘我的死刑不会让任何事情停止，我一直以来的目的就是等待这一天。现在我终于可以与我的主再次相见了。’在准备完毕后，道格拉斯受到电击，电流使他的身体猛烈摇动了两分钟左右。法医宣布他于下午两点零九分死亡。”西北的办公室桌子上有小血瓶。跳过断崖到休息室(Break Room)，有记录点。用斧子砍开木头来到厨房，在厨房的桌子上得到水电控制室的钥匙(Toluca Lake Water and Power Key)。从刚才的断崖跳回，先调查右边的水池，得到绿宝石(Turquoise)——一会得到来福枪的必要道具，切勿遗漏。

原路返回，在Lower Landing用刚才得到的钥匙打开门进入托卢卡湖水电控制室(Toluca Lake Water and Power)。

进入控制室后出现新的敌人秩序士兵(Order Soldier)。推荐使用匕首施展三轻一重的连击，可以打得拿钢管的敌人毫无还手之力。一楼有手枪子弹，二楼有大血瓶和步枪子弹。

调查墙上的控制室电路图，得知：“A站(一楼)控制给水；B站(二楼)控制锅炉加热；C站(二楼)控制给蒸汽。”按照B、A、C的顺序打开阀门后，涡轮机控制台(Turbine control)亮起绿灯，拉下开关后停止了镇子的电力供给。

在进入监狱之前，最好先去拿来福枪。

回到Sagan Street的寂静岭陵墓(Silent Hill Cemetery)。在陵墓南侧通向太阳公园(Sun Garden)的路上有一堵可以用斧子破坏的墙壁，进去后再长椅上得到石榴石(Garnet)。地图中央的双面神花园(Janus garden)有一座雕像，上面有两个洞。一个洞上写着“Ⅰ”，一个洞上写着“Ⅻ”(1和12)，场景内一共有四个宝石可以镶嵌到洞中，将石榴石放入1号洞，将之前在托卢卡湖办公室得到的绿宝石放入12号洞，可以得到月亮花园的钥匙(Moon Garden Key)。用钥匙打开月亮花园的门，得到来复枪。

从Simmons St.的大门进入监狱大院，调查大院停车场上的一辆卡车的后备箱，得到代替之前的斧子的锹背单刃手斧(Pulaski Axe)。从监狱主体的北方小门进入监狱。

第十章：监狱

Chapter 10: Prison

剧情

在监狱中救出维勒，来到可能关着艾尔的单独囚禁室，没有艾尔的身影，而是母亲被禁锢在巨大的金属框架上，机关扭动，母亲的身体承受着极端的痛苦。

“妈妈……”我的泪水几乎夺眶而出。

“对不起，阿莱克斯……我们是那么爱你……但是他们说两个孩子中只能选择一个……”

“不要说了，妈妈，留些力气……”见母亲如此我早已对过去没有任何抱怨。面对厚重的金属机械，我没有丝毫办法，任何一点撞击都使得机械收得更紧，母亲也会更痛。

“用你的手枪结束我的生命吧……停止我的痛苦……”

枪口对准她，还是放下。“没有关系的，阿莱克斯……”母亲说。我将枪再次举起。

“我爱你。”母亲看着我，而我无法与她对视。

扣动扳机。子弹并没有让母亲的身体涌出过多鲜血，而机械转动，上下相反的方向拉伸母亲的身体，骨骼碎裂，鲜血喷涌而出。鲜血将周围染成暗红，所触之处都腐朽，进入里世界。

从囚禁室出来，再次遇到维勒，我俩一起前行，在一个圆形的房间中见到被捆在椅子上的艾尔的母亲。我为她松绑，维勒试图堵住墙壁上喷出烟雾的洞口，忽然手臂从洞中伸出，将身材魁梧的维勒轻松地拉了进去。我打开旁边的门，让艾尔的母亲先离开，自己对付从洞中爬出的怪物。我将我全部的愤怒释放到这个怪物身上，当它倒在血泊中时，我仍旧用力抽打它的身体。走出监狱，小镇已经不见，黑色的天空下是金属的建筑，约书亚跑进前面的教堂，我跟过去。

小贴士 本作通关后没有数据统计或二周目起始存档，并且很吝啬的只给了大家五个存档空间。幸好结局和隐藏要素的记录放在系统存档之中，所以即使随意覆盖之前的存档也不会丢失您的游戏成果。

流程

进入监狱后，维勒告诉我他在B号牢房。走惟一的一条路。在小房间拉下旁边门的开关，用斧子砍掉木头门进去得到医务包。打碎接见室的玻璃窗户，调查桌上名为Dave的犯人留下的笔记："当你知道有人来探访你的时候，一个警官会检查你的身体，接着带你到接见室来。然后你被关在一个笼子里，摘掉手套，等待你的探访者。警官允许探访者带一定数量的物品进来。虽然这违背了规矩，但是即使是高级别的警官也这么做……我的意思是，谁能阻止他们呢？当探访结束后，他们会剥光你的衣服，搜查你的东西，然后才让你重新穿上衣服。接着他们给你带上手铐，将你带回牢房。见到家人和朋友，是在这里的我们的惟一的希望。父亲，在您下一次探访我之前，我都会一直期盼着你的到来。"之后在有楼梯的房间得到地图，旁边有一个字条，大意是一个来修理监视摄像机的人抱怨监狱的警官催促自己，并且似乎有人动了他的修理工具。

上二楼，在控制室墙上的监视器看到约书亚跑过，旁边的控制台目前不能工作，拉动开关后需要立刻西行通过门，否则就会关上，需要再次拉动开关。

在B5牢房发现一张报纸，大意是牧羊人溪谷小镇变了，以前适宜旅行的小镇现在因为一直在办150周年庆典的一系列



活动，限制了其他镇子来溪谷小镇的很多行动，不管是医院还是市政厅，都变得非常不友好。拉开B6牢房对面墙上的开关，旁边的一扇门打开，下楼。在B2发现名为Ron的犯人留下的小纸条："谁如果接到这个信息，请救救我们！我们已经很多天没有看到狱警了。我们快饿死了……希望快没有了……请救救我们！我们要死在这里了。"

见到B11牢房内的维勒，拉下对面墙上的开关放他出来，他告诉阿莱克斯说艾尔有可能被关在单独监禁室(Solitary Confinement)。干掉一个怪物后，维勒会打开密码门，上二楼得到一张孩子的画(16)。跟随维勒来到二楼的控制室，在这里他可以控制牢房内所有的门。

和他分头行动，从控制室北边的小门前停一下，维勒会帮你开门。再向北，A8牢房上方的门卡住无法打开，从A7牢房对着的楼梯下楼。从CELL WING A来到洗浴室(SHOWER AREA)，干掉两个Needler后用斧子砸开墙壁。通过锅炉房、楼梯，上到二楼，有记录点。二楼向前是死路，维勒说刚才通信断了，回到一楼的楼梯间，向北的门可以打开，到A区。

蹲下进入A11，侧身到A10，得到不牢固的电线(LOOSE WIRE)。从CELL WING A的东门出来，旁边进入监禁室的门需要密码。从A11旁边的楼梯上楼后，不要跳下(JUMP DOWN)，要跳过断层(JUMP CROSS)，在A20得到收音机的电线(Radio Wire)。从A15东边的门出来，在小房间内得到废弃的电线(Scrap of Wire)。回到A20旁边的上层守卫室(Upper Guard Room)，将全部三根线电线放到墙壁的控制盒里，一个之前见过的接线谜题，如图接好线路，按□键通电



后，密码锁和CELL WING A的开关都恢复工作，此时拉动旁边的开关打开A15的房门，跳到A15得到血清⑦。从A20前跳下到一楼，拉动CELL WING A的开关。从A12牢房内得到监禁室密码锁的密码为：110391。输入密码进入监禁室。前行发生剧情。

结局分支点之一：是否杀死母亲：△键对应杀死母亲；□键对应不杀死母亲。



第三场BOSS战攻略

窒息 ASPHYXIA

BOSS的攻击方式：

三连击，右、左、上，躲避的方法是左滚、右滚、后滚。

吐黑色的液体，只要向一边滚动躲开液体的直线，然后上前可以蓄力攻击。

蓄力攻击，在发动蓄力攻击前，BOSS会将四肢手臂举起，侧移后攻击它



的尾巴(如果距离太远可以直接用手枪射击，一枪即可)，他便会趴倒在地上露出长时间硬直，此时全力攻击吧。如此循环几个回合，QTE，在头前按□键结束战斗。



剧情后进入里世界。记录后开门到大厅，中央升起一个小房间。左边(南)的罗版调到"马"的位置，右边(北)的罗盘调到"空白"的位置，后面(东)的罗盘调到"坟墓"的位置，之后从正面调查洞口，将手伸入洞中开启机关(如果罗盘调错的话，会有东西撕咬手臂，及时QTE将手臂拽出，消灭敌人后再次调整罗盘)。正确解开谜题后，小房间降下，从圆形洞口跳入，见到维勒，发生剧情。在里监狱中一路前行，在尽头的房间找到Judge发生剧情，之后BOSS战。

第十一章：教堂

Chapter 11: Church

剧情

在教堂的忏悔室中，我看到忏悔小屋似乎有人，我走进神父坐的一边。另外侧的人影开始忏悔，他把我当成了神父："我接受了父亲这个角色并且将生活转向了照顾孩子的日常琐碎事情。喂他，给他洗澡，哄着他睡觉。但是，我对于这个孩子的感情似乎还不如对我的狗深。当我得到第二个儿子的时候，睡在隔壁的那第一个孩子似乎如陌生人闯进我的家一样。"

"也许……你可以试着同时去爱你的两个孩子。"我说。

"我爱我的儿子，神父。两个孩子，我都爱。但是我必须做一个选择，选择只爱其中的一个，惟一能做的就是让我的大



儿子不爱我，让他感受不到生活的快乐和激情，我想也许这样可以让我的心情稍微轻松些。您要理解我的心情，我只是试着让他更容易接受一切……也更容易让我接受……我请求宽恕我的自私。"

"如果你真诚的恳请宽恕，那么你已经得到宽恕了。"我说完，从小屋中出来，旁边的门打开，里面空无一人……

继续前行，在乐器组成的墙壁后面，我看到自己的父亲被绳索拉着双臂以十字的姿势悬挂在空中。他抬起头，用充满血丝的眼睛看到我："阿莱克斯，你来这里做什么！"

"我来寻找约书亚，我要救大家。"我说。

"约书亚？你救不了他的……你自己赶快离开这里。"他用他一贯的命令口气对我说。

"不要再命令我做这做那，父亲。你不知道我能做出什么事情！"

"你恨我，这没问题。我不会责怪你。"

"我不恨你，很久以前……我就已经将你忘记。"我低着头说。

"我从未想过要伤害你，儿子，"父亲的眼中充满懊悔和无奈，"我必须做出选择，现在我为此付出代价。我们都在为此付出代价。在我做出那些事情之后，你仍旧带着我给你的旧狗牌……那能说明一些事情……"

"你在说什么？"我充满不解，"这狗牌是我的。我是一个士兵……就像你希望的那样。"

父亲低下头，语调沉重，似乎在努力回忆并说出艰难的真相："阿莱克斯……你曾经在医院……"

"我知道，我在战斗中受伤了。"我打断他的话，似乎要让他回忆起正确的事情。

"不，那是精神病院。"他抬起头，"在那次事故之后，你就去了那里。"

"不可能！我是一名士兵。我保护大家……负伤了……"

"在那夜之后……我们必须将你带到那里。当我把这个给你弟弟之后……"说着，挂在项链上的戒指从他手中露出。

我伸手夺过来，"这东西是做什么的？约书亚在哪里？"

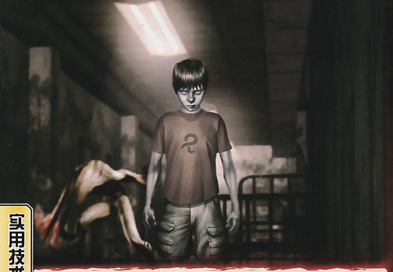
"阿莱克斯，原谅我。"父亲闭上眼睛，他真的在恳求我的谅解，这是他最后的机会。

这时铁三角头拖着它的刀走来，刀尖在地上划过，发出刺耳的声音。它站在父亲身后，抬起铁刀，刺穿父亲的胸膛，之后向上挑开，父亲被如此轻易地斩成两半。之后，铁三角头消失在黑暗中，我眼睁睁看着一切发生。





小贴士 要达成全部结局不需要将游戏打五周目，只要在监狱、教堂和地下基地的分支前分别保存一个存档，就可以选择分支剧情从而达成全部结局了。

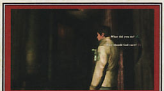


流程

教堂 Church

战斗结束后追着约书亚进入教堂Church。在巨大的乐器墙前使用匕首打开门。从教堂左侧的低洞钻进去，转动墙上的开关，在容器中得到Chalice Plate，旁边的镜子前有约书亚在家里卫生间镜子前的自拍照片(11)。

上到二楼，右侧房间内得到未点燃的蜡烛(Unlit Candle)，进入忏悔室与里面的人对话后忏悔室的另外一侧门打开，得到Kneeling Man Plate。



结局分支点之二：是否宽恕父亲。

忏悔室与忏悔者的对话是第二个分支点，一直选择△对应的选项，达成宽恕父亲的条件；一直选择□键对应的对话，不宽恕父亲。

回到一楼，右侧的门被怪物撞开，可以躲开怪物直接进入。将未点燃的蜡烛放在祭台上，得到Candle Plate。上到二楼，割开最右侧的画得到Tree Plate(割开其他画没有物品，只会出现敌人)。向中间走，得到Sword Plate，之后出现两只Siam将阿莱克斯打落到一楼，用枪械消灭两个怪物吧。

到一楼正门前，将5个盘子按照下面的对应关系放在五边形的机关上：

Penitence：Kneeling Man Plate下跪的男人；

Sacrifice：Charlic Plate圣杯；

Sorrow：Candle Plate蜡烛；

Desire：Tree Plate树；

Vengeance：Sword Plate剑。

打开门后发生剧情，在父亲身体左边有孩子的画(17)，继续前行来到地下秘密基地。



第十二章：地下秘密基地

Chapter 12: Underground

剧情

离开父亲的尸体，此时我只能向前。穿着秩序士兵的服装穿过蒸汽喷涌的地下工厂，按下尽头的电梯按钮，电梯门打开，柯蒂斯站在里面，他一眼就认出了我。他看了看自己棱角分明的瘦削手指，转头对我说："大兵，我曾经为我能修理好各种东西的这双手感到自豪。但是现在，我有了新的方向——明确的方向。知道你自己是谁非常重要！"电梯到了目的地，他礼貌地向前伸出左臂给我让出路，我迈出电梯。后脑被扳手重重地敲击，柯蒂斯用扳手将我击倒。他拖着我的双脚，我眩晕地看着他。他说："你不同意我的观点吗？大兵。"然后我彻底晕了过去。



当我再次睁开双眼的时候，艾尔的母亲，霍洛维法官坐在我的面前，地板上洒满鲜血。我的手脚都被捆绑在机械座椅上，身体无法移动分毫。"霍洛维法官，这是为什么？"

她看着我，仍旧是那张温柔的脸："你已经长大了呀。"

"我找到艾尔了，但是我不知道这里发生了什么……对不起。"

"我也要对你说对不起。你努力将你的价值观贯彻给她，你希望她保持她自己的人格。但是你却希望她永远记住最重要的东西——家。家是最重要的东西，阿莱克斯，为了保护家我可以做任何事情。所以我奉献出我的女儿。创始人们有自己的信仰，他们违背了一些原则，开创了全新的牧羊人溪谷小镇。但是他们害怕我们的神会愤怒，所以他们为了保证我们的安全与神做了约定。我们要做的，仅仅是小小的牺牲和奉献——我们的孩子。每过五十年，四个创始人的家族就必须奉献出一个孩子交给神。我们自己的孩子，我们的亲骨肉，要被我们自己的双手埋葬。我也做了同样的事情。当我剥夺诺拉的生命的时候，我看到她眼睛里的光逐渐消失。要明确的是，她的死是为了保护我们的家，保护牧羊人溪谷小镇。但是，阿莱克斯，我们四个家族中的一个失败了。你明白吗？因为他的失败，我们另外三个家族的牺牲成为了没有任何意义的事情"她站起来，在我身边快步地走来走去，"与神的约定被打破，你那丢失了信仰的父亲给我们所有人带来了诅咒。我们惟一能做的就是接受我们最初就要接受的命运，按照神的旨意履行……"

"绑架和谋杀无辜的人吗！"

"谋杀？我们让他们得到了重生！"她充满激情地继续阐述着自己的理论。

"那艾尔呢？你也打算杀死她吗？"

"我尝试着让艾尔理解，但是她太像你了。她仍然认为世间还有绝对的正义和绝对的邪恶。但是根本就没有！世间只有混乱和秩序。我要让我的女儿看到破坏秩序的代价。"说着，她看了眼柯蒂斯，他已经拿起了电锯。

"不要！我能帮助你们改变一切，一定还有其他的办法！"我惊恐地说。

"不，阿莱克斯，现在是完成你父亲未完成的事情的时候了。"她举起一只旋转的电锯，对准我的小腹刺下，鲜血喷出，溅在她的脸和制服上。我用力抵抗，使出自己全部的力气，挣脱开手臂的束缚，将她推到一边。她又将电锯对准我的头。我用手努力扳着她的臂膀。女人，终究力气有限。我反将电锯深深插入她的脖子，从喉咙向上，穿过她的大脑。

来到最终仪式的房间，大厅中央摆着四个棺材，分别是四个家族的"祭品"。我找到自己施弗德家的棺材，棺材上的铭牌上写着四个人的名字，最后一个是我的名字"阿莱克斯·施弗德"。



我站起来，一阵眩晕，身体感觉轻飘，无法认清哪些是真的，哪些是假的。忽然，我似乎在瞬间回到了自己挂满飞机和国旗的房间。时间混乱，又到了夜晚，我站在弟弟的床前，叫弟弟约书亚穿上衣服跟我出门去玩。我们上了小船，来到湖的中央，当时的我，认为这很有趣。

弟弟手中抱着我给他的手电筒，灯光明亮："哥哥，我们回去吧，已经这么晚了。父亲如果发现了会大怒的！"



"不会，至少他不会对你动怒的。父亲知道你是一个小孩子，自己一个人什么也做不成的小孩。"我说出隐藏在自己内心中对弟弟的看法，也许只有一半是对的。

"是吗？那他为什么要把这个给我呢？"弟弟说着拿出父亲给他的家传戒指，"他不让我告诉你……不过，我想这个应该能证明我也很厉害。"

我出其不意地从他手中夺过戒指："垃圾，这根本不是什么宝贝！"

"才不是呢！这比一百万美元还值钱！所以父亲才给我的！把它还给我！"说着他从小船上站起来，船身开始摇晃。他扑过来，抓住戒指，身体用力向后拉扯。也许是我的力量太大，让他不得不用出全身力气，也许是船晃得太厉害，我的弟弟身子过分后仰失去平衡，掉入湖中。我惊慌失措，左顾右盼，寻找弟弟，可他已经沉入水底。

之后，父亲开着轮船打捞弟弟。他抱着弟弟站在我的面前："你知道你做了什么吗？事情本不该是这样的！我选择了你！而你又毁了周围的一切！"父亲抱着弟弟的尸体跪倒在船上。

"不不，他，没事，不，我能救他，我能，我可以救他，我能……"我不停地重复着这些话，我试图让自己相信这些话。

作为祭品的我，杀死了弟弟。然而为了他仅存的惟一的孩子，父亲违背了家族传下的秩序，他为了保护我……我似乎明白了一切，然而一切已经晚了，他们都已经不在人世。地面裂开，露出机械的内核。金属腿的蜘蛛出现，这蜘蛛，是愤怒的约书亚，还是我们家族的罪恶？他房间内墙壁上的蜘蛛标本，公园玩具旁边蜘蛛爬过我的战斗吉普的照片……

击败蜘蛛，子弹射击在他金属的腿上反弹开，我只身上前，用斧子重重地砍在蜘蛛圆圆鼓起的丑陋肉体上，鲜血将这皮囊染成红色。弟弟的身体从中滑出，落在地上。我紧紧抱着弟弟的身体，将戒指和项链带在他的脖子上，将手电筒放在他的胸前。

有光，他就不会害怕了吧。

眼泪流出来，我无法遏制自己的悲伤和自责。

"对不起，弟弟。"

周围的一切开始坍塌，我放下弟弟的身体，转身离开，弟弟完全沉入黑暗之中。

推开头顶的井盖，我重新回到牧羊人溪谷小镇，这个我熟悉的地方，艾尔站我的面前。在漫天的大雾中，我紧紧抱住她，这雾似乎正在消散，也许会越来越浓。而身在其中的我只能紧紧抱住自己身边的这个人，紧紧的，不要分开。

（剧情完，描述情景为GOOD ENDING。）

流程

地下秘密基地

Underground

一路向下，穿好桌子上的防护服，这样就不会被蒸汽喷到。按下电梯的按钮，进入电梯见到柯蒂斯，发生剧情。

醒来后见到Judge，剧情后连续按QTE，将电钻钻入Judge的脖子。拿了房间内桌子上的所有道具，包括加血、地图和仪式匕首，记录后出来。

这里的敌人都是秩序士兵，但其实很好对付，使用匕首即可，继续三轻一重的连续技，优先消灭使用步枪的敌人，拿着钢管的敌人仍然无法出招便被干掉了。

212房间击败敌人在跪在地上的尸体上面得到钢管。在211得到到第三区(SECTOR3)的钥匙、手枪和霰弹枪子弹。第二区(SECTOR2)的角落里得到孩子的画(18)。用钥匙打开第三区的门，在第三区里透过门上的小窗看到柯蒂斯正要将艾尔杀死。跳过东面的铁丝网，推开柜子，用钢管撬开门进入321房间。柯蒂斯冲出来，用手枪对准他的头，等他冲过来，一枪枪有节奏地命中他的头部，八颗子弹即可解决战斗。剧情后先不要往前走，回到321房间在墙壁上拿到301房间的钥匙。用钥匙打开301房间的门，拿回所有的武器，角落的架子上有手枪子弹，尽头有血清⑧。两人协力来到第一区(SECTOR1)，进入113房间，拿到新的来福枪(Police Marksman Rifle)。打破玻璃到112，见到重伤的维勒，桌子上有一个医务包。

结局分支点之三：救不救维勒。

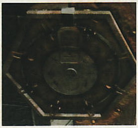
选择△用一个医务包救维勒；选择□不救维勒。



如果救了维勒，阿莱克斯会让艾尔带重伤的维勒离开；如果没救维勒，阿莱克斯也会让艾尔一个人离开，留下他自己继续前进。

来到圆形大厅，地面上有菲奇掉落的笔记，最后一次仪式的时候他站在笔记的位置。用仪式匕首打开4个柱子上的机关，墙壁上出现可以读懂的文字，4个家族分别对应文字上方的一张图和柱子上放的一个图。





用控制台控制圆形机关，内圈菲奇掉落的笔记处转到火柴小人的图案，因为有两个小人图案，所以要三个带梯形的圆形标记中央对准除Shepherd外的三个家族的图案，外圈选择三个家族相对应的另外一组图案与内圈的图案对好后门打开，机关如上图。

门上的图案是Shepherd家对应的标记，将两个图案对好，迎来最终BOSS战。

最终BOSS战攻略

胎盘 AMNION

巨大金属蜘蛛有两个形态：

第一形态可以远距离用步枪和手枪轮番攻击本体。如果弹药不足，可以等BOSS发动重攻击时，看准他前脚举起的预备动作躲避开，BOSS的金属脚会插入地板暂时无法拔出，露出硬直，上前近身攻击。

第二形BOSS的四肢会交换一下位置，本体较低，可以直接用霰弹枪攻击肉体，或上前看准BOSS的攻击间隙用斧子攻击，数回合后战斗结束。这是最后一战，不用在意弹药和加血，全部用上吧。战胜最终BOSS之后流程到此结束。



全部五种结局达成方法及隐藏服装

结局	中文名	达成条件	解开的隐藏要素
Good Ending	好结局	宽恕父亲、杀了母亲。	卡车司机装(Trucker)。
Hospital Ending	医院结局	宽恕父亲、不杀母亲。	解开医生装(Orderly Costume)。
Drowning Ending	溺水结局	不宽恕父亲、杀了母亲。	解开秩序士兵装(Order Soldier)。
Bogeyman Ending	鬼怪结局	不宽恕父亲、不杀母亲、不救Wheeler。	解开铁三角头的头盔(Bogeyman Helmet Costume)。
UFO Ending	UFO结局	不宽恕父亲、不杀母亲、救Wheeler。	解开的警长装(Deputy Costume)和激光手枪(Laser Pistol)。

剧情分析



注意：为避免剧透，请通关后再阅读此段文字。

牧羊人溪谷小镇的四个创始家族施弗德(Shepherd)、霍洛维(Holloway)、巴特利特(Bartlett)、菲奇(Fitch)每过五十年就要将自己家中的孩子作为祭品，献给他们信仰的宗教中的神。这个传统已经延续了一百多年，到游戏剧情涉及到的这一代人，阿莱克斯的父亲亚当和母亲莉莲最初生了惟一的一个孩子阿莱克斯，他们知道这将成为神的祭品，而第二个孩子约书亚出生之后，他们因为能仍旧保留一个孩子而欣慰，然而选择又让他们迷茫。父亲将传家的戒指交给约书亚，选择阿莱克斯为祭品。父母为了让自己和阿莱克斯都更容易接受祭品这个命运，想办法让阿莱克斯体验不到生活的快乐，不在阿莱克斯面前显示出哪怕一丝的爱，然而他们心中其实是很爱阿莱克斯的。(以上从教堂忏悔室中的对话可以得知。)然而一天夜里阿莱克斯带约书亚悄悄划船到湖上玩，而阿莱克斯不小心让约书亚落入了湖中被溺死，而阿莱克斯也因自己的过失陷入深深的自责而精神错乱，仅有一个孩子的施弗德夫妇不忍心将阿莱克斯作为祭品献出，而是送入了阿尔其米拉医院。在特定的时间里，施弗德家没有献出祭品，惹怒了神灵，镇上的时间停止在两点零六分，所有人都被禁锢在此遭受磨难。根据教义，其他三个家族的人开始绑架并杀害镇中的居民，而霍洛维一心要将阿莱克斯杀死试图完成仪式。而仪式中镇长巴特利特将自己的孩子乔伊活埋，生出从地中钻出的BOSS坟墓；菲奇博士将自己的孩子斯卡利特肢解，生出木偶娃娃一样的BOSS猩红；霍洛维法官亲手将自己的孩子诺拉(Nora)掐死，从而生出没有口鼻的BOSS窒息。约书亚从小喜欢蜘蛛标本，而最终BOSS胎盘这个巨大的金属蜘蛛拥有突出的腹部，最后击败它时约书亚从腹部和水一起冲出来，也说明它就是约书亚的化身，亦或是施弗德家族"溺死孩子"仪式的化身。

五个结局根据流程中阿莱克斯的选择各自将故事演变成了不同的版本。

好结局中阿莱克斯消灭了四个家族的罪恶，最终和恋人相见；溺水结局中阿莱克斯从水中醒来，父亲进入浴室将阿莱克斯溺死，完成了仪式，流程中的不过是一场梦；鬼怪结局解释了铁三角的一个来源，叛离并陷入罪恶和自责之人(阿莱克斯)被套上铁三角头，成为新的行刑者；医院结局里，阿莱克斯在医院的病床上醒来；之前的一切努力只不过是自己在电击疗法中被击碎的记忆和幻想拼凑出的故事……

《寂静岭 归乡》作为向《寂静岭2》致敬的作品，无论是剧情还是画面的风格都延续得不错，流程中不仅回到了寂静岭小镇，而且很多人物的故事、游戏中的道具，乃至X360版成就的名字都和《寂静岭2》有着各种联系。虽然拥有这样那样的小BUG和不足，但是游戏整体的感觉仍旧是："这就是寂静岭。"





通关时间：20 小时

文 阳光成员 Soild　美编 anubis

ワールド・デストラクション

WORLD DESTRUCTION ～導かれし意思～

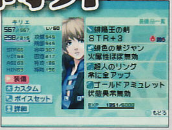
毁灭世界	SEGA	角色扮演
NDS ワールド・デストラクション 导かれし意思		日版
2008年9月25日	1人	5980日元
无对应周边		对应玩家年龄：12岁以上

这是一款以描绘毁灭世界为主题的角色扮演游戏，其新颖的题材可以说是与时下流行的“拯救世界”反其道而行之，爽快的战斗手感再加上游戏独有的原创系统，使得游戏在未推出之前就吸引了不少角色扮演游戏爱好者的注意力，而实际的游戏质量也确实没让人失望，总体而言游戏就算不是大作也可以算得上是良作，如果你是喜欢日式角色扮演游戏的话那就更不应该错过。

系统简介

游戏基本操作

键位	作用
十字键	控制角色移动
A	对话／调查／决定／快进信息
B	步行（按着不放）／取消
X	打开菜单
START	跳过剧情
R	镜头右回转45度（部分场景不可）
L	镜头左回转45度（部分场景不可）



菜单说明

アイテム	使用或者查看身上所携带的道具和装备，物品的分类可以通过L和R键来切换
スキル	使用角色已学会的回复技能
キャラクター	可以查看角色状态，进入该指令后里面还分为“装备”，（帮角色更换装备），“カスタム”（使用BP点来学习和强化技能），“ボイスセット”（对角色的声音进行设定）
チェンジ	队伍编成，因为战斗人员最多只能由三个人组成，画面左手边的三个人物图像即是战斗人员
オプション	系统设定，在这里可以设定游戏的背景音乐和各种语音大小
セーブ	进行游戏存档，本作除了强制剧情外其它时候都可以随时存档

战斗解说



①（上画面人物图像）角色状态栏，主要显示人物的HP和SP，在SP槽下方的点数表示人物的行动点。

②（右下画面指令菜单）战斗指令菜单，按相应的X和Y键可以使出各种各样的攻击技能，另外A键可以切换战斗指令，这样可以使用道具和其它辅助技能，B键则是对敌人的攻击进行防御，但如果敌人的攻击力太大的话则很容易被破防。

③（最下方画面的中间部分）必杀槽，我方每次攻击成功的话，该槽都会有一定的积累，当必杀槽积累到一定程度的话就可以发动必杀绝以及其它高级技能。

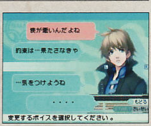
④（左下方）行动顺序　敌我双方的行动都会很直观地在这里标示出来，行动顺序为从左到右。

系统关键词

关键词① 攻击和行动

每个角色的行动都取决于行动点的多少，在战斗时我们可以看到角色状态栏最下方的黄色小球，这就是表示玩家可以行动的回合数，每一个球表示该角色可以行动一回合，而当攻击敌人出现会心的时候则会额外增加多一个行动点，因此如果角色不断使用高连击数的话那增加行动的机会就会大大增加。要注意的是每次战斗的行动点都不是固定的，这要取决于角色士气的高低。而影响士气最关键的部分则是与饰品有关，玩家如果细心的话会发现首饰信息栏里有一项名为“好み”的信息，该栏的右侧会显示一些图标，红心状表示角色喜欢该首饰，心碎则表示角色不喜欢该首饰，没有符号则表示该首饰不会对角色的士气造成任何影响，因此到了游戏中后期，玩家可能经常需要在首饰能力和士气上作一个取舍。

关键词② 声音设定



声音设定是该作的一个亮点，玩家可以通过在角色状态栏里的ボイスセット”（声音设定）里预先设定好角色的各种台词，这些台词可以在战斗或者购物时起到各种各样的效果，每个角色最多可以设定4种台词，而大部分的台词可以通过剧情来获得。

©SEGA

流程简介

巷の都ヴェト－

序幕一开始，玩家首先扮演的是半兽人ナジャ，在听完“世界救济委员会”指挥官ラジフ的一番演说后就会直接发生事件，有人称城镇遭到了恐怖分子的爆破袭击，大家赶往现场一看，一位名叫モルテ的女子出现在众人面前，这位自称是毁灭委员会的人看见ナジャ和ラジフ二话不说就正面袭击过来。这样我们就迎来了游戏的第一场战斗，不过玩家只能操作ナジャ。作为一场教学战，在这里主要是熟悉游戏操作，同时这里并不要求胜利，战斗到一半的时候就会自动结束。



边境の村バルニ

战斗后故事的镜头转到了边境の村，而我们操作角色也改为キリエ，这位住在边境小镇的普通少年今天也是一如既往地帮照顾他生活的酒吧老板打工，而这一天的工作则是去砂镜洞去采集一些スナメダケ，另外这里也会得到回复药 S×5 和 200G 金钱。

出酒吧后我们的游戏才算正式开始，往村庄的西边方向走，前往沙镜洞，玩家进去后往右拐没多久后就会遇到岩石阻路，这时调查岩石就可以把它破坏掉。往洞窟深处前进一段路就会遭遇一场强制战斗，由于敌人在空中，这里可以按照游戏的提示通过 Y 健来切换攻击技能“どくキノコサラダ”来给予对方攻击，胜利后，以后在迷宫会开始出现随机遇敌，大家要随时注意补给。

BOSS 战　砂クジラ

在洞窟最深处我们将会和砂クジラ交战，不要看它体型庞大，其实是不堪一击，虽然游戏提示可以通过道具“水石のかけら”来给予它伤害，但这里用不着这么麻烦，玩家其实只需普通攻击就可以轻松干掉它了。



胜利后拿到“スナメダケ”，刚出洞口就收到毁灭委员会散落一地的传单，而且其中一张人员名单还画着跟キリエ一模一样的脸，但此时キリエ并不怎么放在心上。我们还是先回去交差吧，把它交给大叔后，我们可以得到“サバイバルナイフ”和“レザージャケット”，同时老板要キリエ赶快去领主馆一趟。从村庄的南边出口就可以来到领主馆。

可以拿到的道具	
名称	地点
回复药S	边境の村里的大叔店旁边的木桶堆
活力药S×2	沙镜洞里的宝箱
硬化药×2	沙镜洞里的宝箱
水石のかけら×3	沙镜洞里的宝箱
回复药	沙镜洞里的木桶堆

领主馆ゼツカ

来到领主馆后直接上二楼最里面的执务室就可以触发事件，原来他们看了刚才散落的传单后怀疑キリエ已经加入了毁灭委员会，キリエ虽想束手就擒，但脑海的回音却要他赶快逃。接下来会发生两场强制战斗，敌人都是两名警备兵，普通攻击并不能对他们奏太大效果，建议这里用攻击技能“どくキノコサラダ”来收拾他们。战斗之后キリエ的力量终于觉醒，一阵昏眩后就被人直接带到空中监狱。另外来领主馆的途中不要忘了回收道具，因为一旦走进执务室后就不能再去领主馆和村庄了，有什么忘记拿了就要赶快去回收。

可以拿到的道具	
名称	地点
秘药×3	领主馆二楼
强力药×3	领主馆二楼
回复药S×3	领主馆二楼

空中监狱

跟牢房前的看守对话两次就会发生事件，那位叫モルテ的女性竟然会出现在这里，把守卫吓跑后，モルテ还说キリエ拥有毁灭世界的力量，为此她感到很兴奋。正当我们的キリエ一头雾水时，敌人带着援军杀过来了，不过我方也有モルテ助阵，战斗难度并不是很高。战斗胜利后モルテ就会正式成为同伴，而且还得到了她的声音设定“…扑灭してあげるわ！”。（注：以后在固定剧情得到的声音在下文不再提到）。

战斗过后经由监狱中层 1 区来到监狱上层 1 区发生事件，这时黄金狮子的副首领アガン会暂时成为同伴，他的攻击次数不但多而且攻击力也是非同小可，在接下来的几场战斗里可以好好利用。将两位警备兵解决后就会直接发生 BOSS 战，因为是连续战，玩家要记得要事先回复。

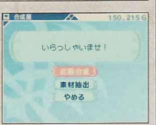
BOSS 战　ラジフ，救济下级兵士×2

除了 BOSS 外，另外两名下级兵士的攻击力也是非同小可，玩家应当优先解决，把对方打剩一人的时候战斗就会轻松很多，キリエ就主要负责回复，攻击就交给其余两人吧。

战斗结束后一行人乘上船后离开这个监狱岛，不过由于和船上的人员水火不容，モルテ决定和キリエ两个人乘坐小快艇离开船只。

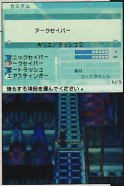
关键词③　合成

在游戏里每次的战斗结束或者在宝箱中都有机会得到各种各样的素材，玩家把这些素材拿到合成屋里就可以进行武器合成了，合成的费用相当于素材的卖价 ×2+武器的卖价，而武器则有 3 个阶段和 4 种类型可以合成。除了武器合成外，这里也可以对武器的素材进行抽取，把一些等级的武器拿去抽取的话往往会得到意想不到的素材。



关键词④　技能

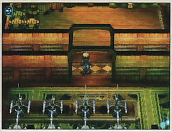
技能系统可以说是本作的核心系统之一，玩家在每次战斗后除了得到经验值外还可以得到一定的 BP 值，这些 BP 值可以用来学习和强化技能。角色在初始状态里只有几种最基本的技能，而且可以强化的地方也相当少，但随着角色的等级提升，玩家只要对技能适当强化，很快就可以学会新技能，而且当技能提升到一定等级的时候，通常会出现特殊选项，一种是强化技能特性的“特性强化”，另一种则是可以提升技能上限的“カスタム栏 +2”，另外如果对当初分配的点数感到后悔的话，则可以使用“回归の书”把技能点复位，这样可以对技能进行重新分配。



跳过剧情　大家有时是否想略过游戏的剧情呢？其实只要按开始键就可以马上跳过剧情。

快乐船ジフニール

由于快艇已无法行驶，两人于是偷偷溜上刚好经过的快乐船ジフニール，在开始点的上方有商人可以补给，玩家可以好好利用。由于部分房间的门被锁上了，在这里应当先上快乐船中层，然后去地图的西南部的房间干掉警卫得到仓库钥匙，这样可以打开之前锁上的门来到快乐船的上层了。不过要注意的是在这之后会开始随机遇敌，如果觉得体力不支，就去开始点附近的休息点休息吧。



跑到上层后又是跟护卫兵的两场强制战，但跟之前的杂兵战并没有太大的区别，胜利后就会直接进入船长室，这里的船长原来是兽人十二贵族之一的猫师，モルテ想武力威胁船长让他把船交出来，但キリエ反而被对方的保镖抓住，无奈之下唯有跟船长来一场交易，答应他去弄一些“银ツル草”回来。事件后トッピ一成为同伴，同时跟神秘少女リア也有了一面之识。

可以拿到的道具	
名称	地点
けむり玉×3	快乐船上层的木桶堆（需要仓库钥匙）
秘药×3	快乐船上层的宝箱（需要仓库钥匙）
回复药S×3	快乐船上层的木桶堆（需要仓库钥匙）
スチールアミュレット	快乐船上层的宝箱（需要宝物库的钥匙）
パープルアミュレット	快乐船上层的宝箱（需要宝物库的钥匙）
泥棒ネコの手	快乐船中层的木桶堆
1000G	快乐船中层的金币中（需要仓库钥匙）
宝物库钥匙	快乐船中层的木桶堆里



港町アギ

来到新城镇后不要忘了在当地补给一下，之后向城镇地图的北方前进。来到慈善病院。

メオ－ヌ慈善病院

来到病院后才得知这里的当事人正好不在，而且委托要拿的药“银ツル草”也正好用完了，为了能遵守约定，一行人只好冒险来到死者之沼。顺带一提的是跟病院外的兽人说话可以得到回复。

可以拿到的道具	
名称	地点
どく消し药×5	在病院接待室的棚架里
回复药S×5	在病院北边房间的棚架里

死者の沼

一行人来到死者之沼，这里的迷宫比较复杂，需要在各个地方多跑几趟，而且敌人多带异常状态攻击，玩家需要多自备回复药，以备不时之需。

进去后向前没走多久就会看到散发黄色光芒的土之卵石，把它捡起来然后向地图北边黄色的坐台前进，调查台座后把土之卵石放进去。之后返回刚才那个分叉路口，这次走左边路，前进没多久就会看见散发蓝色光芒的水之卵石，同样是把它捡起来，然后向地图东南方向前进，调查蓝色的坐台后把水之卵石放进去。之后走到北西方向的地下墓地。

进入墓地没多久后就会看见三条分叉路，我们先走右边的路（以地图为标准），在最里面调查绿色台座后拿下“风之卵石”。回到刚才的三叉路口，走中间的大道调查最里面的台座，把光之卵石拿下来后把风之卵石放上去。再次回到三岔路口，这次我们走左边的路，调查最里面的红色台座后把光之卵石放上去，这样机关基本上是解开了。

从墓地出来后回到沼泽，直接向地图东北方向前进，发现这里的障碍物已经消失，要注意的是往“???”前进就是BOSS战，而且战斗完后会直接回到快乐船，暂时一段时间回不了这里，如果玩家还有什么忘记拿的话，可以拿完才回来触发剧情。

BOSS战 毒砂クジラ

这次的BOSS同样是一条鲸鱼，它的攻击并不厉害，只是防御比较高，而且战斗到中途的时候它会使用自动回复，因此玩家就不要跟他打消耗战了，一上来就不断用攻击技能来给予它致命伤害，用不了多久就可以把它打倒。



胜利后终于拿到了银ツル草，也算是完成了船长交下来的任务。镜头直接转到了快乐船，在收到对方1000G的报酬后，猫师又对キリエ提出了新的委托，这次他们想委托キリエ去采集“青いバラ”，下一个目的地就是去学院都市打听这种花的下落。

可以拿到的道具	
名称	地点
ツヴァイハンダー	沼地的宝箱
200G	地下墓地的宝箱
メタルナックル	地下墓地的宝箱
どく消し药×5	地下墓地的宝箱

学院都市ガロア

来到学院都市后不妨先拜访一下这里的合成屋，进去后会有一段简短的说明，以前在战斗中得到的素材可以拿到这里合成。回到剧情主线，进入街中间的魔道院后调查右边房间的红色书本。据上面记载，青いバラ这种花非常罕见，哪怕在世界上也只是在百花庭院开过几次，百花庭院就离苍之都市不远。在得到有关该花的情报后，众人又马不停蹄地赶往苍之都市，向地图南边的方向出发吧。



苍の都ヴィトー

在进入都市一段剧情后之后前往都市的广场中间后会发生剧情，一位小孩不小心撞到猪兽人贵族，虽然小孩多次道歉，但对方依然是不依不饶，最后还扬言说要把这个小孩煮了吃，正好路过的キリエ好心劝说却反而遭到围观者的白眼，而トッピ一则表示这在兽人支配的世界中已经是见怪不怪了，无奈之下，キリエ一人挺身而出，其余同伴见势也一同冲了出去，这场BOSS战就此打响。

BOSS战 ブタ师

这位猪兽人的一连串攻击非同小可，玩家们要时刻留意自己的HP，要注意的是モルテ的火属性攻击技能对它并没有太大的效果，这里我们还是老老实实地用普通物理攻击来解决这场战斗吧，如果觉得苦战不妨多用キリエ的全体回复技能，另外BOSS在后期会有一定概率使用全体必杀，HP少的人很可能会被秒杀，这点需要大家留意。



虽然战斗胜利，但围观的人在得知キリエ一行人是毁灭世界委员会的成员后，每个人都躲得远远的，谁也不想和他们扯上关系，但トッピ一并没有因此而后悔自己的行动，这一点キリエ也是深有同感。苍之都市比之前的城镇要大很多，店铺也是目前为止最全的，玩家不妨在这里多逛逛，顺便更新一下道具和装备。在准备齐全后，再从苍之广场的东边方向出去，来到スフィール平原。

道具上限 游戏里道具的持有数量最多只能是234个，再多的话那游戏会问你是否丢弃。

スフィール平原

这个看似地形复杂的平原，其实相当好走，玩家只要看着地图一直往东南方向走就可以了，途中一些小断崖在调查后可以跳下去，这样可以方便抄近路，如果需要补给的话也可以找那位在地图上方的小商人。

注：这里的宝箱里的道具都是随机出现，在表里的道具名越靠下出现的几率越低，不过出去地图后再进来时宝箱又会再出现，如果是特别有耐心的玩家不妨通过来回切换地图来刷道具。

可以拿到的道具	
名称	地点
水石のかけら×4	スフィール平原的宝箱
青の原石×2	
青の原石×10	
指南书×4	スフィール平原的宝箱
密传书×2	
奥义书	
活力药S×5	スフィール平原的宝箱
活力药M×3	
活力药L	
活力药S×10	スフィール平原的宝箱
いやしの水×4	
命の水×2	

百花庭院

一行人来到百花庭院，不过因为之前在苍之都的打斗使得这里不准闲杂人进去，正当众人想法子绕后门时，モルテ却光明正大地一个人杀了进去，既然被拉起了警报，大伙也唯有强行突破了。百花庭院的迷宫比较复杂，如果胡乱走的话很可能会迷路。因此在这里强烈建议玩家按照以下的路线前进。

首先进入地下通道，走最右边的路口，出去后发现身处庭院的右半部分，走右下边的路口，在三个分叉路口处选择正中央的门口进入，出来后再走上面的路口，接下来就是单程路，只要顺着路走很快就会到目的地。要注意的是一旦采到“青いバラ”后就会直接转到快乐船，直到下一个目的地沙族之村为止都不能再调出菜单设定，而且之后还会有一场BOSS战，大家最好准备妥当再去触发剧情。



可以拿到的道具	
名称	地点
防风コート	庭院右部的宝箱
冰块剑	地下通路的宝箱

快乐船ジフニール

拿着“青いバラ”回去交差后猫师又提出了新的委托，不过在这时船上却突然来了一批不速之客，听下面的人报道说对方是救济委员会的人，看样子我们的老对手ラジフ和ナジャ又亲自上门造访了，虽然猫师说可以自己摆平，而且叮嘱キリエ一行人无论发生什么事也不要出来，但对方处处逼人，如果不肯交出キリエ一行人就绝不罢休。眼见形势越演越烈，躲在房间后面的众人再也忍不住，在一番商量后大伙索性冲了上前跟ラジフ展开激战。

BOSS战 ラジフ，ナジャ，救济下级士兵

因为对方两位大将会不断使用加速和各种攻击技能，因此在这里应当速战速决，建议先把杂兵打倒后，再逐个击破ラジフ和ナジャ，总的来讲战斗并没有太大的难度，如果玩家的等级并不是太低的话那这里应该很容易胜利。



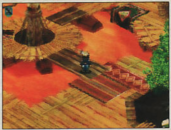
战斗胜利后众人先回房间休息，不过这时モルテ却打起了鬼主意，她趁トッピー不在的时候想和キリエ两个人偷偷溜出船去，因为她觉得要是这样一直呆在这船上，肯定又会被猫师使唤，最后还是要去接那些没完没了的委托。然而正当两人偷偷坐飞艇离开之际，トッピー却出现，但它非但没阻拦反而要跟着キリエ一行人出行。因为之前的苍之都的挺身相助深深地打动了它，才使得它下定决心跟随キリエ一同旅行。



正当大家都在烦恼下一个目的地去哪里时，天空又散落起了大片毁灭委员会派发的传单，上面写着下一个目标就是要暗杀支撑着世界的四大元素之一的苍之王，但要去苍之都就必须先弄一艘船，这让モルテ想起故乡的一位老朋友。

沙族之村キャラバン

一行人来到沙族之村，这里也是モルテ的故乡，进入村庄西边的族长家拜访モルテ的老朋友，得知这位族长原来就是アガン的母亲，她虽然很想帮忙，但不巧的是アガン已被兽人抓走了，他的船也自然被对方没收了，キリエ当然想去空中监狱救アガン，但没有快乐船哪里也去不了，正当大家都一筹莫展的时候，那位猫师又“偶然”地出现在众人面前，而且提出如果肯帮他去空中监狱里去拿狼人师的手杖的话它会很乐意送大家去空中监狱，但众人没有其他选择的余地，也只好成交这笔交易。大家可以在这里先整顿一下装备，待准备好后再去跟猫师对话，选“はい”就会直接到达空中监狱。



可以拿到的道具	
名称	地点
沙王のターバン	族长家的柜子

空中监狱

从船里下来后，径直走到监狱外围，然后进入监狱外围的最右边洞口，顺着路线前进，途中使用梯子来到监狱中层2区。再次来到监狱外围后走最下方的洞口，穿过若干个监狱后通过梯子来到监狱下层2区。下层2区的路比较简单，顺着路走很快就会到达监狱中层，在回复点过后就是BOSS战，アガン虽然受折磨却没有吐露丝毫情报，ラジフ却嘲笑到他之所以被捕就是被他的同伴所出卖的，アガン听了愤怒之余还朝ラジフ吐唾液。恼羞成怒的ラジフ正想下毒手之际，キリエ一行及时赶到，战斗就此展开。

BOSS战 ラジフ

由于已经是交过几次战的对手了，而且这次只有ラジフ一个人，因此战斗是没有什么难度，只是他的必杀技出现频率比较高，这一点需要玩家留意。



战斗过后アガン会成为同伴，之后顺着另一条路找电梯前进，要注意的是不要途中掉进洞穴中了，否则又要绕一个大圈才能回来。找到电梯后来到特别监狱区，调查发光处后就是BOSS战了，看来这位狼人师是想帮儿子报仇。



二周目继承 当打通一周目的时候，游戏会进行自动存档，游戏的二周目并不能继承什么特别重要的数据，但难度会较一周目的时候大。

BOSS 战 オオカミ师



同样是没有什么难度的战斗，不过这位狼人会使用全体麻痹的攻击技能，因此建议在战斗之前预先装备可以防止此异常状态的首饰，另外它也会使用反击技能，我方 HP 少的时候要注意一下行动顺序。



战斗过后ナジャ带着大批援兵赶到，眼看对方人多势众，还是三十六计走为上计。在逃亡的过程中，可以故意跳进刚才提到的洞穴里，这样可以省去不少路程。回到船靠近的地方，ナジャ带着手下赶到，但多得猫师的掩护，キリエ一行人才顺利地逃上了ラジフ的船，同时リア透过预见未来的能力警告ナジャ要赶快觉察到某事，不然将来会后悔。

巷の都ヴィトー

拿到船后终于可以前往巷之都了，到达后往商业区的北边地图前进，不过这里往上级居住区方向的电梯需要通行证才可以通过，而这个通行证只有在百花庭院的青蛙师才拥有，于是只有再去一趟百花庭院了。

百花庭院



这次我们又回到了那个复杂的庭院迷宫，而且这次走的路要比上次复杂，这里还是建议玩家按照以下的路线前进

①进入百花庭院后的地下通道后选左手边的门前进，打倒两名卫兵后得到レバーのカギ 1，然后继续前进。

②在地下通道往左上方向的通道前进，来到庭院上部后进入北边通道，进入地下通道后继续向北前进。在一个三叉路口前选正中央的门前进，之后的路没有分歧，只要顺着路走就好。发生事件后打倒卫兵，得到レバーのカギ 3。

③回到刚才的路，沿着地下通路→庭院上部→地下通路→庭院上部，然后沿着南边的路前进。在地下通道往东边的路前进然后再次放倒卫兵，拿到レバーのカギ 2。

④回到刚才的地下通道朝南边前进，然后前往庭院左半部分的南边入口，顺着路一直前进。在回复点的地方分别进入西边的入口，上面最左边的入口和正中央的入口，把刚才拿到的那些钥匙统统放上，那样庭院中间的桥就会架起来。在这之后就是 BOSS 战了，玩家不要忘了存档。

可以拿到的道具	
名称	地点
オレンジアミュレット	百花庭院的宝箱
补欠のリング	百花庭院的宝箱

BOSS 战 カエル师



BOSS 本身并不太强，只是它的有睡眠攻击比较烦人，玩家只要注意回复就可以了，除此以外并没有太大注意的地方，把这个蛙人放倒后就可以拿到通行证。

巷の都ヴィトー

来到商业区的电梯前发生事件，以后就可以自由出入上层居住区了。进入居住区后往地图的东北方向前进。进入苍之塔后首先把门口右边的按钮变成红色，然后去地图北边踢倒柱子，之后径直爬上塔的最高层。在回复点之后就是 BOSS 战了。

BOSS 战 苍水王



苍水王的体积庞大，可以攻击的目标分为地上和空中战，而且苍水王本身可以自动回复，与他的较量很容易陷入持久战，在这里建议先攻击它的下半身，争取在一连串的连击后发动全体必杀技给予它大伤害。

战斗胜利后毁灭委员会又派发大量传单，说下一目标就是黄陆王。回到船上时，得知リア也会一同前往，有多一份战斗力那当然是最好的，不过就在船航行的途中突然起大雾，大伙也因此被分散。接下来玩家要单独操纵キリエ去跟其他人合流。

可以拿到的道具	
名称	地点
ハードウィップ	苍之塔3层的宝箱
ライフブリンガー	苍之塔3层的宝箱
ブレイズガン	苍之塔4层的宝箱
シルバーアミュレット	苍之塔4层的宝箱
奇迹之水	苍之塔最上层的宝箱

无限回廊

无限回廊的地块是相互连接的，玩家需要传送到地图左右两边的水晶石处将其破坏后才能被传送到新的地方。下面列出较短的路径供大家参考

①从最初的地方开始

上→右→下→右→右，然后破坏红色水晶

②从红色水晶的房间开始

左→左→下→左→上→左→左，然后破坏蓝色水晶

③从蓝色水晶的房间开始

左→上→右→右→右→上 然后破坏水色水晶

④从水色水晶的房间开始

左→下→左→左→左→左→上→上→右→右→上→右，然后传送到地图上方与リア合流。

继续向前来到大厅间，先不用理会这里的迷宫，我们可以先绕着外围来到地图右下角的粉红房间跟トッピー会和，然后从トッピー所在的房间通过镜子开始传送，正确的顺序为红→红→红→黄→黄→黄（正面面对）→右边的蓝色镜子（以正面面对为标准）→绿。之后就可以跟アガン汇合了，之后可以通过大门离开这里。而在回复点的阶梯后终于见到モルテ，不过她的举止异常，而且会举刀挥向众人，看样子她是被蛇师操纵了，为了让モルテ回复正常，一场恶战在所难免。

BOSS 战 ヘビ师，モルテ



要注意的是在这场战斗里千万不要打死モルテ，否则会马上 Game Over，另外 BOSS 的攻击带有混乱属性，中招的话就要及时记得回复，不要让中了混乱的同伴错手把モルテ打死了，推荐在 BOSS 战前预先装备防混乱的首饰。

战斗胜利后モルテ虽然得到解放，但蛇师临死前对モルテ下了诅咒，使她身体发生重病，而且这种症状是一般医师无法治疗的，这时リア想到在慈善医院的象师傅，凭着他过人的医师应该没问题。但アガン认为他们已经干掉了好几个兽人贵族，对方还会帮他们吗？不过现阶段没有更好的办法，现在只能去碰碰运气。

关于士气 其实每个角色都会有高中低三个阶段的士气，除了装备品外，有些其实是受事件的影响而造成的。

メオ－ヌ慈善医院

看来象师非常大方地接纳了他们，而モルテ也及时被救回了一命。在医院休息了一天后，第二天早晨就有一群人冲进了医院，说这里是兽人拿人类专门做人体实验的地方，アガン刚想出来帮说话，一看对方原来就是黄金狮子的首领，原本以为自己人好说话，但对方却认为アガン是在庇护兽人，而且还一口咬定他背叛了组织，气氛一度变得很紧张，但在众人的劝说下，黄金狮子的人还是离开了，而アガン也认为自己只是按照原则来做事。

学院都市ガロア

通过坐船来到学院都市，打听得知黄陆王所在的城壁都市要先跨过タナ－高原才可以到达，通过街道西边出口来到タナ－高原。

タナ－高原

高原的路并不复杂，只要按着地图一直走到北边出口就可以了，出去高原后就是我们的目的地城壁都市。

可以拿到的道具	
名称	地点
土石のかけら×4	高原宝箱
活力药S×5	高原宝箱
指南书×4	高原宝箱
回复药S×10	高原宝箱

城壁都市メクト



来到都市后发生剧情，ナジャ正在建议救济委员会的首领鹰师应赶快采取行动制止キリエ，但鹰师却充耳不闻，反而觉得ナジャ是在图谋不轨而且还把他轰了出去。

来到都市的上层住宅区就会发生剧情，鹰师已经带着大批的手下在恭候多时，在这之后将会是强制的三连战，不过对方都是些低级杂兵，这里可以说是没有任何难度。不过敌人的援兵越来越多，逐渐把キリエ包围了起来，アガン看形势不妙于是采取声东击西的战术，由トッピー、アガン、リア来拖住敌人，然后キリエ和モルテ趁机会对付鹰师。这里会有弹出菜单让玩家进行整顿，之后便是三连战。胜利后镜头转到キリエ处，在BOSS战前玩家依然有一次机会进行准备。

BOSS战 ワシ师



由于是一场空中战，玩家在之前记得要好好强化一下空中攻击技能，虽然我方战斗人员只有两人，但对方的实力也不是很高，唯一要注意的是它会不断提升自己的速度，战斗里大部分都是轮到他行动，玩家如果要回复的话就要抓紧回合。

胜利后就要去讨伐黄陆王了，沿着阶梯上去后就是大地之塔。在行进过程中会遭遇谜之岩石，玩家可以选择是否战斗，因为可以削弱下一场BOSS战的实力，因此这里还是建议把所有石头都统统打一遍。在大地之塔2层会有两个洞穴，跳进右手边的洞穴然户把落脚点附近的按钮变为绿色，回到原来的路口，这次往3楼的时候就不会再掉下来了，在回复点后就是跟黄陆王的BOSS战。

BOSS战 黄陆王

应该说是到目前为止防御比较高的BOSS，如果之前没打那些谜之岩石，那么等待玩家的将是一场苦战。BOSS本身有反击能力，玩家对它的攻击次数越多，那么BOSS的反击威力就会越大，玩家要时刻注意自己的HP，不然很容易被弄得全灭。

虽然四圣兽之一的黄陆王倒下了，但此时キリエ开始后悔，如果真的这样下去发展下去的话，世界可能真的就这样毁灭。

苍水王和黄陆王相继倒下，而且十二兽人贵族的人也几乎是寥寥无几了，为了防止事态继续恶化，兽人贵族决定和黄金狮子还有キリエ开始谈判，而在谈判即将成功之际，キリエ的力量却再次暴走，等他再醒过来时发现周围已经是一片荒漠，这时四大圣兽之一的绯阳王出现了，同时也说清了キリエ他的真实身分就是世界毁灭者，命运的齿轮已经在开始转动。

可以拿到的道具	
名称	地点
ギガントナックル	大地之塔一层的宝箱
サイシューター	大地之塔二层的宝箱

ガラギス雪原

事件后转到雪原，这里的地图同样也不复杂，朝着地图西北方向前进吧。初到此地时敌人可能比较强，不过在这里幸好能再遇见那位小商人，玩家觉得苦战可以去补充一下道具。

可以拿到的道具	
名称	地点
绿の原石×10	雪原的宝箱
指南书×4	雪原的宝箱
活力药×5	雪原的宝箱
回复药S×10	雪原的宝箱

龙の谷オ－ゲン

再前进就是事件，リア透过祖先的遗骸询问了有关キリエ的身世之谜，祖先表示キリエ身为世界的毁灭者，他的存在本来就是因世界本身意志而创造出来，它不会因人的感情而改变或者消失，而且他还告诉キリエ一个痛苦的事实，就是当世界毁灭的时候，他才能舍去毁灭者这个身分，在这之前无论他做什么都于事无补。正当大家都感到沮丧的时候，ナジャ出现，他表示要解决这个问题很简单，那就是把キリエ杀了。

BOSS战 ナジャ



因为ナジャ这次的速度提高了很多，战斗的时候可能会要经过多个回合才会轮到我方，不过他的防御力并不高，玩家争取在一回合就干掉他吧。

最后在战斗结束时キリエ还是选择了一死来得到解脱，而ナジャ则对这种行为感到很不解。

学院都市ガロア

在キリエ离开的这三天中，大伙都沉浸在一片悲痛中，但这时毁灭委员又发来传单，上面的内容让大伙吃了一惊，皆因上面写着去问鳄鱼师关于让キリエ复活的事。由于キリエ暂时脱离队伍，玩家改为操作モルテ。来到学院都市后前往街道西北方向的迷宫馆。事件后前往12点的房间，然后再来到1点的房间。鳄鱼师在接待众人后表示其实他一直研究有关世界毁灭者的课题，并表示如果去光之塔找绯阳王可能有希望。在1点的房间发生事件后ナジャ成为同伴，因为他也想知道キリエ甘于自我牺牲的原因，并且要找出一条拯救世界的方法。

存档初始化 从标题进入Option项，然后在选单里按着L和R键然后按A键就可以把存档初期化。

アルビヨンの森

乘船前往夏之大陆就可以来到アルビヨンの森，前进没多久就遇到象师，看来它这次是真的不惜武力来阻止众人。

BOSS 战 ゾウ师

BOSS 的防御力和 HP 都比较高，而且打到后面它还会使用防御力加强的技能，而且每回合都会自动大回复，玩家要做好长期战的准备。



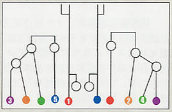
胜利后继续穿过森林，这里的路与路之间的通道在地图上并没有直接显示出来，所幸的是森林的地形并不复杂，穿过森林左下边的出口就可以来到下一个目的地。

可以拿到的道具	
名称	地点
回复药S×10	森林的宝箱
赤の原石×10	森林的宝箱
活力药M×3	森林的宝箱
指南书×4	森林的宝箱

光の町ライゼ

这里的光之街一共有四个路口通向神殿，我们先往左手边第二个路口前进，在前往神殿途中会有一个圆形的魔法阵，通过它进行传送，然后再传送回来后发生事件。回到街上，找街道通往神殿的左手边第二个路口的人对话，得到“光の书”。之后再前往神殿时，途径有光环的路口时会发生事件。接下来我们要按照正确的路线前进才可以使用传送阵到达神殿，如果走对的话则头上会有一个音乐符号，反之则是沮丧符号，当全部路线都走正确的话就会出现一个心形符号，然后在下个路口左拐后用魔法阵传送进神殿。具体路线可以参照下图

注：颜色相同的格子表示切换地图后出来的位置，正确的路线请按照数字的顺序前进。



在传送进光之塔后会在第一层看见数个红色按钮，首先把右上和和右下共三个按钮变为绿色，这样我们可以通过右边的传送阵来到三楼，然后把三楼的两块水晶都破坏掉。接着回到第一层，这次只保留一个按钮是绿色状态，然后传送到第二层，把二楼的水晶破坏掉，这样在一楼的黑色障碍物就会消除，这样一来就可以同时把四个按钮都变为绿色，传送到第四层后发生事件。绯阳王表示之所以不能让キリエ复活主要是出于キリエ他本人并不希望活下去，因为有世界毁灭者的存在就会招致灭亡。不过在大伙的呼唤下，キリエ还是重新树立起生存下去的勇气。

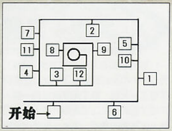
事件完结后キリエ复归，另外他的战斗形态也会发生根本改变，不过他的技能点数全部都是原始状态，玩家要重新帮他分配点数。

可以拿到的道具	
名称	地点
拳豪のバンダナ	光之塔第三层的宝箱

龙の谷

来到龙之谷后往地图左手边方向前进，当一行人快到风之塔的时候又起了大雾，不用说这一定又是兽人搞得鬼，大家被传送进了记忆之阁。在这里玩家需要按着一定的顺序来访问在地图上有紫色标记的房间，如果顺序正确的话角色头部会出现音乐符号，整个流程可分为 光の塔→光の町ライゼ→龙の谷オーゲン→大地の塔→城砦都市メクト→苍の塔→砂族の村キャラバン→苍の都市ヴィト→学园都市ガロア→港町アギ→领主馆→边境の村バルニ。

正确顺序可以参照右边的图，其它房间里可以购买道具和补给，另外这里也可以买到稀有装备，不过价钱要贵出许多。在通过记忆之阁后，等待玩家的就是猫头鹰师了。



BOSS 战 フクロウ师

BOSS 身手了得，而且这是一场空中战，玩家最好在战前适当强化空中攻击。BOSS 带有即死攻击，推荐在这里装备防即死的首饰来预防秒杀。另外 BOSS 的全体攻击也有异常状态攻击，这点也需要小心。

风之塔



进入风之塔后，首先把一楼和二楼的按钮统统踩下。接着上第三层把按钮踩下后再把冰推下去，回到第二层的时候发现落下的冰块已经铺成一座冰桥，跨过冰桥后再通过楼梯上到第三层。在三楼把两个按钮按下，接着把冰块也推下去。回到二楼最深处的地方通过冰桥上三楼。在三楼把冰块推下后回到二楼。

在二楼通过冰桥走到三楼，在三楼按下按钮后再回到二楼。回到二楼后通过两个冰桥往右拐（以地图为标准）走到三楼。三楼的按钮按下后再回到二楼。走过二楼的两座冰桥后往地图最左边的方向前进，上到四楼后就是事件，接下来就是一场恶战了。

BOSS 战 翠空王

这个 BOSS 应该说是目前空中 BOSS 里最为厉害的一个，玩家首先要打破它的风暴防护罩才能给予它重创，而且这个 BOSS 的攻击力非同小可，如果等级不高，那它的一套连击和必杀技将会是玩家的噩梦，另外它还会带异常状态的全体攻击，玩家最好装备防止麻痹和混乱状态的首饰。

打倒翠空王后，毁灭委员会又散发传单，这次的指示是去鳄鱼师那里，虽然现在已经没有听从毁灭委员会的义务，不过既然对方指名道姓，那背后一定有什么非同寻常的事，于是众人一致决定再去一趟鳄鱼师那里。

可以拿到的道具	
名称	地点
フォースエッジ	风之塔二楼
太古のリング	风之塔二楼

学院都市ガロア

再次来到迷宫馆，来到有十二房间的时间馆，在这里要先进入 11 点的房间，里面的蓝色手柄可以使时针前进 3 个小时，而红色手柄则可以使时针倒退两个小时，利用这两个开关可以调整时针的指向，从而进入其它房间。首先我们来到 8 点的房间捡取掉落的手柄，然后去 12 点的房间把手柄



图书馆挡路的人 在剧情发展到打完鳄鱼师的时候不要忘了去一趟图书馆，去了后你会发现原来挡道的人让开了。

安放在绿色的台座上，这样我们就可以使时间前进 5 分钟，如此一来就可以进入 1 点和 2 点的房间，在 1 点房间的回复点后面就是 BOSS 战。另外其他房间也有一些道具，玩家不妨把这些都收集完后才去发生剧情。鳄鱼师终于揭开自己的真面目，其实自己就是毁灭委员会的首领，并且表示要众人交出キリエ后离开，大伙当然不会就这样言听计从。

BOSS 战　ワニ师

一场没有难度的 BOSS 战，由于是普通的陆地战加上 BOSS 的攻击并不强，因此并没有什么要注意的地方。



虽然打倒鳄鱼师，不过线索也就此中断，大家于是分头在房间搜索，最后在中间桌上发现笔记，上面只记载了一句话“劫初の泷→箱舟”，听大家说这是一个未知之地，有人说它是乐园，也有人说它是无底地狱，皆因去过的人都没有一个能活着回来。但事态紧急，哪怕这是一个陷阱众人也决心要试一试。

可以拿到的道具

名称	地点
Aハントオーダー	2点房间
危险センサー	7点房间
职人のリング	5点房间

劫初の泷

在开始的地方没前进多久就会和猪师发生战斗，但它很明显在以前已经战死，怎么又会出现在这里呢？リア则认为这是伪造品，很可能是人工制造出来的。另外在这场战斗后在迷宫里所遭遇的杂兵都是以前打过的兽人贵族。迷宫并不复杂，只要踩对相应的传送点就可以了，具体可以参照以下例子。



- 慈爱の橙→黄色圈
- 创造の黄→绿色圈
- 调和の绿→蓝色圈
- 知识の蓝→深蓝色圈
- 繁がりの蓝→紫色圈

在终わりの紫往前进就是 BOSS 战，在这里又碰见了鳄鱼师，原来之前那个是冒牌货，而且他还扬言到要重新创造一个世界，对这个自认为是造物主的疯子已经不需要任何的同情了，用尽全力对付这个幕后黑手吧。



BOSS 战　ワニ师

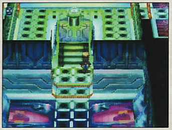
比起前一个冒牌货，这个明显强很多，要随时留意他的反击技，特别是它的终极兵器，只要中一招就基本上就会倒下。



战斗胜利后就会直接被传送进箱舟，不过可以通过身后的光环随时传送回去。

箱舟

首先在 4 ブロック里要按照一定的顺序解除分布在四周的按钮，这样才可以打开キーブロック的大门，如果中途出错，那就要重新再来。解除的顺序如下：中央的绿色按钮→东北方向的紫色按钮→西边的黄色按钮→西北的蓝色按钮→东边的橙色按钮



全部的按钮都解除后我们就可以直接穿过 8 ブロック来到 15 ブロック，先走最上方的传送阵，来到 23 ブロック，得知要启动这里的机器就要回 4 ブロック找寻四个相对应的パネルピース，

在 4 ブロック中的 86 个机器里，会闪闪发亮的机器就是我们要寻找的目标，因为都有特殊的标记，因此不难找。把パネルピース 1～4 都找齐后，回到刚才的 23 ブロック，这样系统会解除限制。



下一个目标就是来到 15 ブロック通过东面的传送阵来到 42 ブロック，这里同样被告知需要相对应的认证才可以解除限制。回到 4 ブロック找寻机器，因为跟之前一样都有明显的标记，因此也不难找。找齐所有的パネル 1～4 后回到 42 ブロック，把它放进机器后接下来到 15 ブロック西边的传送阵，传送到 16 ブロック调查机器后到 4 ブロック找寻发出绿色光芒的机器，把パネルピース 1～3 收集完毕后回 16 ブロック解除机器的限制，这样我们终于可以使用 15 ブロック中间的传送阵。传到コアブロック后，中央的传送点就是最终 BOSS 战，虽然造物主给キリエ下达毁灭世界的强制指令，但キリエ已经找到自己生存目的，那就是和モルテ创造一个新的世界。

BOSS 战　第一形态：クリエイタ-第二形态：クリエイタ-

最后的 BOSS 战分为两个形态，在第一形态的时候它会使用 HP 自动回复，而且每次还会回复近 1000 点 HP，在这里要慢慢跟她耗。打到第二形态时，它的攻击中含有即死攻击，如果玩家在这里装备有防即死攻击的话应该不会陷入苦战，因为是最后一战，把能使用的道具都用上吧！



后记

作为世嘉的一款原创 RPG 游戏，本作在世界观设定和战斗系统上都有可圈可点的地方，虽然游戏的实际质量并没有当初广告宣传来的这么夸张，而游戏部分的系统设定和人物刻画也还有一定的空间可提升，但游戏独创的系统还是给人留下一个不错的印象，如果有续作的话，那么届时将会该系列真正开花的时候吧。

祖先的遗物　在去风之塔的途中经过废墟时调查龙的遗骸，会有意外的惊喜。

MACROSS ACE FRONTIER

マクロス エース フロンティア



超时空要塞 王牌边界	NBGI	动作射击
PSP	MACROSS ACE FRONTIER	日版
	2008年10月9日 1~4人	5040日元
	无对应周边	对应玩家年龄：全年龄

通关时间：15小时

如果撇开故事题材来看，这款游戏完全可以被视为《高达 战斗编年史》的同系列最新作品。在见惯了以高达为题材的系列以往作品之后，感受一下瓦尔基里战机的速度感与机动性是个不错的选择。而且，当你在与敌人飞舞缠斗的过程中，耳边还会响起林明美的歌声。可以毫不夸张地说，本作是迄今为止《超时空要塞》题材游戏中最好的一作，无论是对战机的操作还是关卡细节的设置方面都属上乘。如果你曾经幻想自己有朝一日能够驾驶着瓦尔基里战机飞翔在无尽的宇宙空间，那么这款游戏将是你最好的选择。

文 炎骑士　美编 心の永恒

系统介绍

采用了《高达 战斗编年史》的系统，这样的做法似乎让大家或多或少地认为游戏制作小组过于缺乏诚意，但我们的确要承认这样一个事实，那就是《高达 战斗编年史》乃至其系列前作一直采用的这个系统是比较成熟和完善的。此外，我们还应该看到，这款游戏本身针对瓦尔基里战斗机的三段变形运动方式，将游戏的操作进行了进一步优化，从而使得玩家在游戏过程中能够体会到更为接近"《超时空要塞》系列"原作的"坂野马戏团"式导弹乱舞场面。

键位说明

键位	作用
↑	前进/机头下沉
↓	后退/机头上扬
←	左侧移/左回旋
→	右侧移/右回旋
上推摇杆	战斗机形态
左/右推摇杆	守护神形态
下推摇杆	机器人形态
○	特殊武器
△	格斗
□	主武器
×	喷射/跳跃

键位说明（默认TYPE A模式）

键位	作用
L	格挡/机头指向复位
R	锁定/切换目标
START	主菜单
SELECT	僚机指令
L+□	切换特殊武器
△+□	特殊攻击
L+○	消费攻击
L+△	消费格斗
L+×	消费喷射
R+↑/↓	切换目标
L+R	解除锁定状态
L+□+△	合体攻击

在机体的控制方面，惟有瓦尔基里战机拥有三段变形能力，而其他势力的机种在操作方式上则按照具体的类型而分别接近与战斗机、守护神或机器人这三种形态中的一种或两种。此处以瓦尔基里战机为例：战斗机形态的特点是具有较高的速度，便于躲避大量尾追攻击的导弹和大范围武器，但缺点在于回旋性能较差，不适于近距离缠斗；守护神形态具有较好的机动性且移动速度适中，适用于在低空以及近距离缠斗中作战；机器人形态的移动速度最低，但善于在复杂的城市和山地环境下作战，且善于近距离格斗。



菜单说明

相比之前的《高达 战斗编年史》以及更早的同系列作品，本作的系统菜单有了进一步的调整，操作起来更加方便、直观。整个菜单以横向滚动的方式分为任务、玩家、搭档、纪录、设定五个选项。这其中的任务选项与系列前作十分接近，进入这个选项之后便可以随意选择任务进入战斗。当光标停留在某个任务处时，右侧便会显示出当前任务的难度以及相关说明等数据，此时按下△键还可以查看详细内容。进入玩家和后面的搭档（PLAYER&PARTNER）选项后，可以选择出战的机体、强化机体的各项性能、为选择驾驶员并为其选择特殊技能、为机体更改涂装等。在纪录选项中，玩家可以查看之前完成各项任务所得到的评价以及与各个角色之间的好感度等数据。至于设定选项，自然就是设置自动存档等基本诸元的选项了。



游戏画面说明



1.被锁定目标　2.自机与锁定目标的距离　3.敌机HP
4.僚机的HP与SP计量槽　5.自机当前形态　6.自机HP
7.自机SP计量槽　8.僚机行动指令　9.当前所装备的武器
10.弹药数量，蓝色代表剩余量，红色代表装填中
11.当前任务剩余时间　12.地图

©1982,1984,1994,2002ビックウエスト ©2007びくウエスト/マクロスF制作委员会・MBS ©2008 NBGI

有关机体的强化

本作中机体的强化方式与系列前作如出一辙，通过完成各种任务



可以获得一定数量的点数，然后便可以用这些点数来提高机体的各种能力。需要指出的是，各种机体的性能提升并不是随心所欲的，而是要根据画面右上角的能力值总额度来决定。例如，驾驶某一部机体的能力值总额度为30000，那么不论玩家改造这部机体的哪一项能力，其最后的结果必须要限制在30000以内。因此，衡量一台机体性能的强弱，要综合它的能力值改造总额度以及初始性能两个元素来考虑。

关于驾驶员的技能

本作允许玩家在游戏过程中为自己获得的角色装备各种技能。通过选择操纵某一名角色不断战斗并令其成长，即可不断开启各种技能。除了初始阶段可供玩家选择的原创角色以外，获得的原作角色也拥有各项技能，只不过根据每个角色的性格



特征，其初始阶段所具备的技能有所不同。根据任务的不同为角色装备适用的技能，往往可以令任务的难度大幅度降低，反之则变得异常艰难。

关于高评价的取得



本作的评价系统可以在完成任务后的结算界面中看的一清二楚。任务结束后自机的HP剩余量、任务完成后剩余时间的多少、累计的连击是任务结束后的基本评价标准。因此，要想获得高评价，不仅要尽可能确保自机不受伤害，还要在有限的作战时间内迅速、高效地消灭敌人。

游戏心得·战术介绍

玩家在游戏过程中由浅入深会逐渐遭遇到各种各样的敌人，在对付这些敌人时，所采取的战术手段自然也是多种多样的。下面的一些战术是本人在游戏过程中逐渐摸索和分析出来的，事实上也是大多数玩家会经常用到的战术。特在此处将各种基本的战术逐一列出，其中的名称与后面的攻略内容保持一致。以下战术只是一些惯用技巧，并非高明之见，只求起到抛砖引玉的作用。

盘旋轰炸



对付大型、超大型敌人时最常用的战术。该战术的具体操作方式为：以战斗机形态或守护神形态以目标为圆心环绕飞行，期间需要注意保持适中的距离。过远会导致发射的弹药无法命中，过近则会致使自身受到伤害。在盘旋的过程中，需要根据具体情况有规律或无规律地进行冲刺，以避开敌方射来的导弹或光束。此外，盘旋过程中需要尽量保持运用各种武器进行不间断打击，以求攻击效率最大化。待SP计量槽蓄积满之后，可以视战局酌情考虑发动SP攻击对目标给予致命一击。

咬尾缠斗

在对付机动性较高的各类战机时，咬尾战术往往可以发挥稳定的作用。在守护神形态与目标接近至一定程度之后，通过保持按住↑键来将机头始终指向敌机，以达到"咬尾"的效果，然后以主武器和连射导弹进行不间断的攻击，以便让命中



率有所提高。例如，在对付GHOST战机时，这种战法便可以起到很好的效果。

迎头攻击

在面对一些具备较高机动性、且擅长近距离格斗或攻击范围较近的



敌人时，对头攻击往往可以迅速消灭敌人。具体的操作办法是：与敌人在远距离上保持行动轴线一致且方向相对，然后以高速冲刺的方法一边冲刺接近敌人、一边不断开火，如果射出的弹药连续命中目标，那么在接近目标前还可以迅速发动特殊攻击来给予对方致命一击；如果未能奏效，那么还可以在接近敌人时立刻改变方向用冲刺加速脱离。

原作角色出现条件

超时空要塞マクロス

角色名	入手条件
一条辉	以A级以上评价完成任务"アベレージ・ルーキー"
ロイ・フォッカー	以A级以上评价完成任务"パイン・サラダ"
マクシミリアン・ジーナス	以A级以上评价完成任务"爱・おぼえていますか"
ミリア・ファリーナ（微缩形态）	以A级以上评价完成任务"爱・おぼえていますか"
柿崎速雄	以A级评价完成任务"バースト・ポイント"
カムジン・クラヴシェラ	完成任务"デストロイ・デストロイド"
ミリア・ファリーナ	以A级评价完成任务"リボルト・ボルドザー"
ゼントラーディ兵士	完成任务"爱・おぼえていますか"
ブリタイ・クリダニク	以A级评价完成任务"战士との战い"
コルグ・ボドルザー	完成任务"ジャイアント・エネミー"
早濑未沙	玩家自定义的三名角色彼此之间的好感度达到5颗大心

マクロスプラス

角色名	入手条件
イサム・ダイソン	以A级评价完成任务"ドッグ・ファイト"
ガルド・ゴア・ボーマン	以A级评价完成任务"バトル・エデン"
シャロン・アップル	完成任务"マクロスエースフロンティア"

マクロス7

角色名	入手条件
热气バサラ	完成任务"银河に响く歌声"
ミレーヌ・ジーナス	完成任务"银河に响く歌声"
ガムリン木崎	以A级评价完成任务"热き炎の男たち"
マクシミリアン・ジーナス	以A级评价完成任务"野望の第4惑星"
ミリア・ファリーナ・ジーナス	以S级以上评价完成任务"乙女のジェラシー"的EX模式
ギギル	以S级以上评价完成任务"ファイアーボンバー"
ガビル	完成任务"ヤック・デカルチャー"

マクロスF

角色名	入手条件
早乙女アルト	以A级以上评价完成任务"ファースト・アタック"
ミハエル・ブラン	以A级以上评价完成任务"ファステスト・デリバリー"
ルカ・アンジェローニ	以A级评价完成任务"オン・ユア・マークス"
オズマ・リー	以A级评价完成任务"マザーズ・ララバイ"
クラン・クラン	完成任务"ミス・マクロス"
クラン・クラン（微缩形态）	以S级以上评价完成任务"マザーズ・ララバイ"
ブレラ・スターン	完成任务"フレンドリー・ファイア"的EX模式
バシュラ（小）	完成任务"マザーズ・ララバイ"
バシュラ（大）	完成任务"マザーズ・ララバイ"

好感度 本作中出现的有关好感度的设定是对原作中三角恋的再现。玩家与搭档以及雷达通信员之间的好感度提升主要通过在游戏中输入各种指令来实现。在战斗过程中，随时按下SELECT键即可在画面下方出现指令选项，根据提示输入方向即可。此外，在搭档陷入困境的时候及时救援也可以提升搭档的好感度。

原作机体出现条件

超时空要塞マクロス	
机体	入手条件
VF-1D	初始机体
VF-1A	完成任务“スペースフォールド”
VF-1Aマックス机	以B级以上评价完成任务“ロンゲスト・バースデー”
VF-1A(F)一条机	以S级以上评价完成任务“ロンゲスト・バースデー”的EX模式
VF-1J一条机	以A级以上评价完成任务“ビッグ・エスケープ”
VF-1Jマックス机	以A级以上评价完成任务“爱・おぼえていますか”
VF-1Jミリア机	以A级评价完成任务“战う女市长ミリア”
VF-1J(A)一条机	完成任务“爱・おぼえていますか”
VF-1Sフォッカー机	以S级以上评价完成任务“パインサラダ”的EX模式
VF-1S(F)フォッカー机	完成任务“爱・おぼえていますか”
VF-1S(F)一条机	完成任务“爱・おぼえていますか”
デストロイド トマホーク	完成任务“ブービー・トラップ”
デストロイド ディフェンダー	初始机体
デストロイド スパルタン	完成任务“ファーストステップ”
デストロイド ファランクス	完成任务“カウントダウン”
デストロイド モンスター	完成任务“ダイダロス・アタック”
リガード	完成任务“爱・おぼえていますか”
グラージ	完成任务“サプライ・ブロック”
ヌージャデル・ガー	完成任务“バーミリオン・スコーピオン”
クァドラン・ロー	完成任务“タイト・ロープ”
クァドラン・ローミリア机	完成任务“リボルト・ボドルザー”
クァドラン・ローマックス机	完成任务“マクロスエースフロンティア”
ゼントラーディ兵	完成任务“爱・おぼえていますか”
ブリタイ・クリダニク	完成任务“战士との战い”
SDF-1 マクロス	完成任务“マクロス地狱”
ゴルグ・ボドルザー	完成任务“ジャイアント・エネミー”

マクロスプラ	
机体	入手条件
VF-11B	初始机体
YF-19	完成任务“プロジェクトスーパーノヴァ”后选择获得或完成“マクロスプラス”篇之后获得
YF-21	完成任务“プロジェクトスーパーノヴァ”后选择获得或完成“マクロスプラス”篇之后获得

マクロス7	
机体	入手条件
VF-19改	完成任务“银河に响く歌声”
VF-11MAXL改	完成任务“银河に响く歌声”
Fz-109A	完成任务“银河に响く歌声”
Fz-109Fギギル机	完成任务“ファイアーボンバー”
VF-11C	初始机体
VF-17D	完成任务“スピリットギャル”
VF-17S	完成任务“银河に响く歌声”
VF-17Sミリア机	完成任务“战う女市长ミリア”
VF-22Sマックス机	以A级以上评价完成任务“恶梦の突入作战”的EX模式
VF-22ミリア机	以S级以上评价完成任务“ガムリンの叛乱”
グラビル	以S级以上评价完成任务“ヤックデカルチャー”
ゲペルニッチ	完成包括EX模式在内的全部任务



マクロスF	
机体	入手条件
VF-25Fアルト机	完成任务“ニューエアフレーム”
VF-25Gミハエル机	完成任务“マザーズ・ララバイ”
RVF-25ルカ机	以S级以上评价完成任务“ファースト・アタック”
VF-25Sオズマ机	完成任务“マザーズ・ララバイ”
クァドラン・レア	完成任务“天使の歌声”
クァドラン・レア クラン机	完成任务“ミス・マクロス”
VF-171	初始机体
VF-171EX	以S级以上评价完成任务“マザーズ・ララバイ”
VF-27	完成“マクロスF”篇和EX模式的全部任务
バジュラ（小）	完成任务“マザーズ・ララバイ”
バジュラ（大）	完成任务“マザーズ・ララバイ”
バトルフロンティア	将4个主线篇章的任务以及“マクロスF”篇中的EX模式任务全部完成

マクロスゼロ	
机体	入手条件
VF-0Sフォッカー机	完成任务“ドッグファイター”
SV-51α	完成任务“海と风と”
SV-51γ ノーラ机	以A级以上评价完成任务“海と风と”
SV-51γ イワノフ机	完成任务“苍き死斗”

全部角色技能一览

技能名称	SP 消耗量	效果
ローリングブラス	1	在战斗机形态下可以令机体作出三周横滚动作
铁壁	2	防御力为正常的2倍，且受到攻击后无硬直
千里眼	2	可以锁定地图上的所有敌方目标
挑发	1	敌人的攻击力为正常的2倍，驾驶员获得经验值为正常的2倍
ダッシュブラス	1	连续冲刺的次数加1
チャフ	1	让追踪自机的导弹调转方向
修理	3	自机与临近的友机分别回复HP最大值的五分之一
アニマスピリチア	6	一段时间内友军机体能力提升至正常的1.5倍
ミサイル落とし	1	可以击落接近自机的导弹（部分机体无法使用）
觉醒	6	全部武器的装填时间和攻击间隙变短，且自机短时间内无敌
无限ブースト	2	发动喷射时不消耗喷射计量槽
格斗の遗传子	3	格斗攻击力提高为正常的3倍，但无法防御
爱・おぼえていますか	3	杰特拉帝势力敌人的武器威力以及机体能力下降，其他势力增强
サーカス飞行	1	不具备飞行能力的机体获得飞行能力
ショックガード	2	防御敌人的格斗攻击时必定将攻击力反弹回去
MY FRIENDS	3	友军机体全部能力提升至正常的1.25倍
エース	2	攻击力、速度、喷射量提升至正常的1.5倍
リフレクション	3	敌人射来的光束会被反弹回去、实弹全部无效化
爆击王	2	弹药数量提升至正常的1.5倍
スピリチア吸收	1	自机发射的光束击中敌机时，会吸收对方的一部分HP
シャロンの诱惑	3	敌方全部机体的上下、左右操纵对调
早濑	3	攻击力提升至正常的3倍，防御力减半
最后の晚餐	6	给予周围敌人较大的伤害
マックス・ワールド	6	自机以外的机体都停止运动



按键失灵 大家在游戏的过程中可能会发现，当以较快的频率切换武器或输入其他指令时，自机往往不会立刻作出反应。其实这并不是玩家的操作失误，而很可能是游戏制作完成之前的最后调试工作没有进行好，结果导致指令输入的延迟现象。对此，我们只能算好提前量来进行各种操作，以免贻误战机。



称号获得一览



称号名	获得条件
初心者	初始即持有
见习いパイロット	初始即持有
练习中	初始即持有
半人前	任务完成度达到5%以上
新兵	任务完成度达到10%以上
ヒヨっ子	任务完成度达到15%以上
ルーキー	任务完成度达到20%以上
超新星	任务完成度达到25%以上
名手	任务完成度达到30%以上
实力派	任务完成度达到35%以上
一人前	任务完成度达到40%以上
银河の案内人	任务完成度达到45%以上
教官	任务完成度达到50%以上
猛者	任务完成度达到55%以上
疾风迅雷	任务完成度达到60%以上
凄婉	任务完成度达到65%以上
エリートパイロット	任务完成度达到70%以上
百战炼磨	任务完成度达到75%以上
格斗王	任务完成度达到80%以上
阿修罗	任务完成度达到85%以上
斗神	任务完成度达到90%以上
エキスパート	任务完成度达到95%以上
エースパイロット	任务完成度达到100%以上
初代命	对战次数为1
デストロイド命	对战次数达到10次
スピード・スター	对战次数达到25次
ハード・パンチャー	对战次数达到50次
スピリチア・ドリーム	对战次数达到75次
ハード・ロッカー	对战次数达到100次
ゼントラーディ	对战次数达到150次
千两役者	对战次数达到200次
カンフー・ダンディ	对战次数达到300次
パープル小队	对战次数达到400次
キラッ☆	对战次数达到500次
こじゃっぺ	对战次数达到600次
はちぇまれ☆	对战次数达到800次
ミス・マクロス	对战次数达到1000次
ターキー	对战中获得1次胜利
期待の新星	对战中获得10次胜利
ニューフェイス	对战中获得20次胜利
新进气锐	对战中获得30次胜利
ダークホース	对战中获得40次胜利
ホンチョ	对战中获得50次胜利
プロフェッショナル	对战中获得75次胜利
帝王	对战中获得100次胜利
一骑当千	对战中获得150次胜利
天下无双	对战中获得200次胜利
霸王	对战中获得250次胜利
鬼神	对战中获得300次胜利
魔神	对战中获得500次胜利
ロイ・フォッカー勋章	对战中获得1000次胜利
超时空要塞	游戏时间累计达到6小时
超时空饭店	游戏时间累计达到12小时
银河の歌姬	游戏时间累计达到24小时
银河の妖精	游戏时间累计达到50小时
スーパー・アイドル	游戏时间累计达到75小时
超时空シンデレラ	游戏时间累计达到100小时
ミサイルマニア	导弹发射数量累计达到100万发以上
人气者	与所有角色的友好度均达到A级以上
参谋	获得所有的驾驶员类型角色
极めし者	获得全部机体
エースフロンティア	CAMPAIGN模式下所有任务均取得S级以上评价
スカルリーダー	CAMPAIGN模式下所有任务均取得SS级评价
バトルマスター	玩家初期自定义角色全部能力达到99
スキルマスター	玩家初期自定义角色全部技能获得
FIRE BOMBER	（人气者、参谋、极めし者、エースフロンティア、スカルリーダー、バトルマスター、スキルマスター）获得以上称号
拳王	战斗中使用格斗技使用率在 75%以上
スナイパー	战斗中使用射击技使用率在75%以上
银河ボーカリスト	战斗中歌的使用率在75%以上
バトロイド命	战机的机器人形态使用率在75%以上
ガウォーク命	战机的守护神形态使用率在75%以上
ファイター命	战斗机形态使用率在75%以上
バーミリオン小队	可以选用柿崎以后
スカル小队	可以选用一条辉以后
天才	可以选用マックス以后
パインサラダ	可以选用フォッカー以后
味方杀し	可以选用カムジン以后
エース	可以选用ミリア以后
最强の花嫁	可以选用ミリア（微缩形态）以后
武斗派司令官	可以选用ブリタイ以后
暴れん坊	可以选用イサム以后
特攻野郎	可以选用ガルド以后
俺の歌を闻け！！	可以选用热气バサラ以后
サウンドフォース	可以选用ミレーヌ以后
ダイヤモンドフォース	可以选用ガムリン以后
最强の舰长	可以选用《マクロス7》中的マックス以后
美人市长	可以选用《マクロス7》中的ミリア以后
プロトデビルン	可以选用ギギル以后
美の先锐	可以选用ガビル以后
歌舞伎者	可以选用アルト以后
一发必中	可以选用ミハエル以后
お坊ちゃま	可以选用ルカ以后
パインケーキ	可以选用オズマ以后
ピクシー小队	可以选用クラン以后
不器用遗传子	可以选用クラン（微缩形态）以后
美形サイボーグ	可以选用ブレラ以后
おばさん！？	可以选用早濑未沙以后

模式解除



原作机师成长解除	本时代本势力通关
改造下限解除	全时代通关（不包括EX、敌方势力、自由任务）
改造上限解除	全时代S通关（不包括EX、敌任务）
机师技能限制解除	全时代A通关（不包括EX、敌方势力任务）
机体搭乘者体型限制解除	本时代通关（不包括EX任务，マクロスF篇不适用）
搭乘者固定机体限制解除	全时代关卡S以上评价达成
时代限制解除	追加关卡在内的全时代关卡通关（不包括EX关卡）
通信员选择开放	初期选择通信员好感度全满
BGM选择开放	全时代关卡通关（不包括EX、敌方势力、自由任务）

系列作品的全新教科书



文 晴天 美编 木仙

玛娜传奇 学校里的炼金术士们 携带版+	Gust		角色扮演
PSP	マナケミア～学园の炼金术士たち～ Portable+		日版
	2008年9月25日	1～2人	4800日元
	对应Wi-Fi联机功能		对应玩家年龄：全年龄

虽然从公布发售日到正式发售经过了两次变故，不过游戏的素质并没有因此而降低。16：9的画面和专用的联机模式对于系列老玩家来说都是比较新鲜的设定，而即便是你从来都没有接触过系列作品，也能在“脱胎换骨”的炼金生活中找到其他同类游戏中所不能比拟的精妙之处。最后要提醒大家的是，本作虽然和PS2版相比在主线流程中对某些任务进行了调整，但真正最大的改变还是在通关后才出现的隐藏迷宫里，想用全新的配方书调合出以前梦寐已久的超级装备吗？赶快拿起PSP开始我们的炼金生活吧。

战斗系统篇



①卡片行动槽 本作采用了卡片顺序的战斗系统，到达行动槽最右方的角色进入行动阶段，而选择“防御”指令则可以指定角色等待行动的时机。战斗中“时间型技能”（タイム型スキル）存在两种效果：一是发动后需要等待角色的卡片再次到达最右端才发挥作用（中途不能将角色换下场）；二是在行动槽上增加几枚新的卡片，到达最右端后自动发动，而对于敌人发动的该类招式，只能使用罗克西斯的“ヒュリファイリング”来抵消掉。

②支援角色 玩家在菜单的“队列”中所设定的“SUPPORT”角色，战斗中可以通过L或R键切换卡片的顺序，而处于最左侧的角色卡片才能发动“连携攻击”或“支援防御”。由于支援角色在战斗中的SP会自动回复，所以要保证在后期的战斗中能持续使用强力技能，就要有针对性地更换场上的队员才行。最后如果三名支援角色都能够使用，在一名同伴的行动中依次将他们换上场（男主角维因最后上场）可以发动“连携奥义”，该攻击虽然伤害不算高，但却有很高的连击数和Burst槽加成，如果想尽可能长地延长“Burst模式”的时间就要善加利用。

③Burst槽 使用普通攻击或技能时会缓慢增加，如果针对敌人的弱点进攻则可以飞速增长，到达极限后进入“Burst模式”。在此状态下玩家对敌人的伤害会变为平时的2倍，而根据玩家所使用的攻击方式，Burst槽会不断减少，归零后退出“Burst模式”。Burst槽在通常情况下如果有同伴死亡会强制减半，而在“Burst模式”中则没有限制。

④Finish Burst槽 每次进入“Burst模式”后画面中会随机出现一个条件，只要使用满足条件的行动，计量槽就会增加，达到极限时可以使用每名角色的“超必杀技”。另外需要提醒玩家的是，使用“超必杀技”会消耗大量的Burst槽，所以在Burst槽快要耗尽时再使用才能确保更大的伤害输出。

⑤角色状态 如果我方角色的能力发生改变会在名字前出现对应的箭头进行指示，另外如果已经习得了“ガッツ”的被动能力，那么使用支援防御时无论该角色的HP有多少，承受致命攻击后都必定会剩余1HP。

角色育成篇

成长之书

游戏中我方角色和敌人战斗并不会累计经验值增加等级，惟一让角色基础能力成长的方法就是调合出新的物品并在菜单中选择“グロウブック”，利用战斗后获得的AP来学习每个技能格上所附带的能力。

装备合成

进入学院“アトリエ廊下”入口附近的“アタノール室”，与管理员对话可以合成武器、防具和饰品。根据每次玩家使用的材料不同，得到成品后会出现能力选择界面，其中蓝色标记的技能是“CS技能”，相当于游戏中的魔法，其余两项则是针对角色的某种能力进行强化，而且在穿齐一套装备的情况下，同一个类别的技能只取效果最高的一项。



©GUST CO.,LTD. 2008

调合技巧篇

要想调合出游戏中所有的物品并非只是得到“配方书”那么简单，多利用游戏中给予的提示信息才能在同一配方书上发现更多可供调合的物品，具体情况如下：

发想配方



调合时道具名称前会显示“同伴的头像”，此时只要再调合一次该物品就会触发事件得到新物品的调合方法。

派生配方

调合时道具名称前会显示“灯泡”的标记，此时替换第一个材料后可以得到新的调合物品。

行程预定表

“自由时间”调查工房内的黑板可以在“行程预定表”中设定其余同伴的工作。其中“探索”只能单纯地获得AP，所以并不推荐，而多利用“调合”和“采取”才能在有限的时间内获得更多的物品。其中“期限”代表完成该项工作需要的时间，而难易度则从らくらく、简单、难しい、激ムズ依次上升，难度越高，同伴完成该项工作的可能性就越低，当触发推动时间的情节时会出现相应的报告界面（PS2版中连续制作高级物品的BUG被取消了）。



迷宫探索篇

在迷宫中按下START键可以打开地图，其中标记为“！”号的地点就是玩家的目的地，这点在后面的流程攻略中就不再赘述了；蓝色圆点代表采集点，除了“垂钓”可以不限次数采集外，其余的采集点在获得一次物品后需要退出迷宫再进入（或使用S/L大法）才能再次采集。另外在探索时按下□键割草或破坏木箱也会随机出现可供采集的素材。

时间段

每次探索迷宫时根据玩家的行动会让时间不断流逝（打开菜单时可以在左下方确认），共分为：清晨（4：10～10：00）、白天（10：00～19：00）、黄昏（19：00～19：10）、夜晚（19：10～4：10）四个时段。其中“夜晚”时段敌人在地图上的行动速度会大大增加，一旦进入战斗后所造成的伤害也是平常的两倍，尤其是在我方能力较低的时候，一定要避免在该时段探索迷宫，找一个安全的地点等待或垂钓都是不错的选择。“黄昏”时段虽然时间短暂，但在后期的果实采集点却能获得一些非常罕见的调合素材。





流言屋的妙用

与“食堂”中的胖子对话可以花费金钱购买具有特殊效果的“流言”，而新的流言会在玩家满足某些要求后不断追加，以下就为大家列出所有流言的出现条件和效果。

流言名称	效果	出现条件
寄せ集めチーム	无	最初持有
凭いてるやつら	全体物理和魔法防御力+5	帕梅拉成为同伴后
新破坏王	全体物理攻击力+5	获得第4话武斗大会的优胜
2世炼金术士	全体魔法攻击力+5	第5话7周目与伊佐露迪对话后
ドラゴンスレイヤー	全体物理攻击力+10	击败第5话最后的BOSS
意味不明なやつら	全体物理和魔法防御力+10	姆沛成为同伴后
グイズ王	全体魔法防御力+12	第7话的猜谜大赛中获得优胜
マナを倒したやつら	全体魔法攻击力+10	击败第9话最后的BOSS
危险なやつら	全体全能力+3	击败第11话最后的BOSS
驱け出しアイドル	校庭商人的商品价格-10%	完成妮可第二次友情事件
ミリオンアイドル	校庭商人的商品价格-30%	完成妮可第五次友情事件
正义の味方	校庭商人的商品价格-20%	完成刚纳尔第二次友情事件
新正义の味方	全体物理攻击力+10，速度+5	完成刚纳尔第五次友情事件
立てこもり犯	全体物理和魔法攻击力+5	完成姆沛的第三次友情事件
学院を救ったものたち	全体物理和魔法攻击力+10	完成姆沛的第四次友情事件
まつぱらー	全体魔法防御力+6	地图完成度60%以上
ぱしり	任务报酬增加（小）	完成10个以上的支线任务
委员长	任务报酬增加（中）	完成25个以上的支线任务
おたすけ队	任务报酬增加（大）	完成40个以上的支线任务
噂の仲良しチーム	连携奥义的威力增加25%	累计触发每名同伴2次以上的友情事件
绊チーム	连携奥义的威力增加50%	累计触发每名同伴3次以上的友情事件
落第寸前	课题的评判标准下降	进行过3次补习
こがねもち	购买部的商品价格-20%	持有3万以上的金钱
おおがねもち	所有商店的商品价格-20%	持有10万以上的金钱
はかせ	战斗时道具效果+30%	获得游戏中的所有道具
ものしり	战斗时道具效果+15%	获得游戏中一半以上的道具
调合师匠	调合时エーテル值上升量增加	获得游戏中所有的配方书
武斗派	全体物理攻击力+15	累计战斗200次以上
チキン	全体速度+5	累计逃跑20次以上

流言名称	效果	出现条件
飞び跳ねてるたつら	全体HP+30	累计跳跃200次以上
秀才	全体SP消费-10%	获得10个以上的“优”评价
がりべん	全体SP+15	连续获得4次“优”评价
ふつう	全体SP+10	连续获得3次“良”评价
落ちこぼれ	全体SP+5	连续获得3次“可”评价
たふなやつら	全体物理防御力+5	战斗中累计眩晕20次以上
ふじみなやつら	全体物理防御力+10	在迷宫中被敌人全灭10次以上
よくばり	怪物掉落物品的几率+15%	一次探索中获得40个以上的素材
つよいもの好き	怪物掉落物品的几率+30%	累计消灭掉20次以上的中BOSS
いじめっこ	地图上能够被直接消灭的敌人增加	一次探索中直接在地图上消灭掉20次敌人
平和主义者	全体速度+8	一次探索中和敌人战斗不超过10次
绝对记忆力	全体速度+10	不打开地图探索10次迷宫
けっぺきしょう	全体魔法防御力+10	一直保持全体HP全满的情况下探索10次迷宫
ぼーすとやろう	战斗一开始拥有一定量的Burst槽初始值	累计发动“Burst模式”20次以上
フィニッシュやろう	Finish Burst槽的增加速度加快	累计使用“超必杀技”20次以上
やせいじ	AP获得量+2	累计探索时间超过100个小时
ふりょう	抑制夜晚敌人的能力	累计在“夜晚”时间段探索10次以上
おばちゃん	所有商店的商品价格-10%	一次性在商店中购买20个以上的道具
怖いものなし！	全体全能力+5	累计获得15000以上的AP
スキルまにあ	全体魔法攻击力+15	累计发现过20个以上的CS技能
传说のチーム	全体全能力+20	击败隐藏迷宫第57区画的BOSS
神のチーム	全体全能力+30	图鉴完成率100%
探求者	全体魔法防御力+20	击败隐藏迷宫第17区画的BOSS

调合小知识 调合时每种素材的卡片底色都代表它们的属性，只要在属性圆盘上转到和它们颜色相同的属性球就会出现エテール值+10的效果，而灰色的无属性球会让エテール值随机变化。



成就你的炼金术士梦想

由于在 PS2 版的攻略（总第 181 期 UCG）中已经对本作的剧情进行了简要的概括，所以以下将会针对“迷宫资料”以及“支线任务”的完成方法进行讲解，确保所有玩家能在一次探索中达到最大的效率，而 PSP 版对“隐藏迷宫”的调整情况也在最后一并为大家奉上。

第1话 猫、少年和炼金术

1周目

完成开学典礼的情节后，依次前往“学生课”、“购买部”、“保健室”了解主要设施的功能，接着在返回教室的途中会被刚纳尔（ゲンナル）强制拉入自己的“炼金团队”，今后在学院地图选择“アトリエ”可以直接前往炼金工房。

2周目



前往“学生课”与接待员对话得到重要道具“イカロスの翼”，接着选择“必修课”开始课题任务。前往【生きし森】沿路会发生强制剧情为玩家讲解战斗和收集地图掉落物的相关方法，鉴于玩家此时的能力有

课题 调合学Ⅰ基础

限，所以一旦进入夜晚时段最好使用“イカロスの翼”立即返回学院，不然夜晚的敌人对我方会造成很大的威胁。“きよ水”、“青い花びら”、“ハウレン草”三种任务道具（调查工房内的水龙头可以无限取得“きよ水”）各获得 3 个后前往“教员室”区域的“教师私室・ゼップル”获得“回复药”的配方书。

配方书购买	
地点	配方书
购买部	普通の纸
食堂	粉末剂

特别说明：在以下的迷宫资料中只为大家列出“地图收集”、“采集点”以及宝箱物品的详细情报，其中果实类的采集点的物品已经根据清晨、白天、黄昏、夜晚的顺序列出，而宝箱中紫色标注的道具为配方书。另外敌人掉落的素材可以在菜单的“图鉴”下“モンスター”一栏中进行查看，玩家在游戏时可以多加利用。

生きし森

特殊地点	
水	なま水
采集	ハウレン草、ガッシュの枝
	キャロ芋、土、ベルグラド芋

地图收集
兽の牙、青い花びら
野生の肉、ハウレン草
うに、ぷにぷに玉

宝箱
200コール
100コール
リフユールポット×3
150コール
100コール
100コール
にくきゅう手袋
リフユールポット×3
400コール（注）

注：需要进入“マナ遺迹・周边迹地”后才能取得。

3周目

老师交代完课题内容后，前往“アトリエ廊下”入口附近的“アタノール室”，与里面的负责人对话得到“昔の首轮”的配方书以及合成所需的素材，接着再与其对话合成出“古びた首轮”（今后武器、防具和饰品的合成只能在这里进行）可以开启强化角色能力的“成长之书（グロウブック）系统”。前往【风の回廊】在指定地点进行五连战，最后

课题 战斗学Ⅰ基础

出现的 BOSS 攻击力较高，但是只要准备充足的回复道具并不难应付，胜利后返回学生课与接待员对话。



风の回廊・雾层

特殊地点	
采集	アイヒエロア

地图收集
トーン、ハウレン草
魔物の骨、ぷにぷに玉
兽の牙、野生の肉
野生の腐肉、小麦粉
リフユールポット、うに
キプロス铜矿石

宝箱
ハンマハンマ
わら人形
にくきゅう手袋
リフユールポット×3
改造制服
物理攻击力の实
ネクタル
爱用バッグ
100コール
伪ブランドバッグ

4周目

为了应付教导主任，众人决定前往【旧校舍】收集调合所需要的素材。这里的敌人实力会比之前明显高不少，最好先去其他地点搜罗配方书，然后调合出新的物品并利用“成长之书”提高角色的能力，尤其是在调合菲罗梅尔的装备“お气にのバッグ”时，一定要让装备附带“アイストーム”魔法。进入新迷宫后除了普通的杂兵，最好不要主动招惹中 BOSS，不然很容易陷入苦战，沿路前往二楼尽头发生强制战斗，胜利后获得关键素材“ふさふさ”和“爆弹”的配方书，最后返回工房调合出“ニクロ布”。



BOSS ロアビースト



BOSS 的攻击力很高，所以 MP 有限的菲罗梅尔一定要多使用“アイストーム”魔法来快速削减它的体力，不然战斗拖延的时间越长，对我方越不利，必要时其余同伴可以使用道具来回复 HP。

旧校舍

特殊地点	
采集	キャロ芋、土、ベルグラド芋

地图收集
青い花びら、ハウレン草
木片、ボロボロの铠
ボロボロの武器、齿车
野生の肉、レジエン铁钢石
カノーネ岩、キプロス铜矿石

宝箱
50コール
リフユールポット×3
美味のスープ
50コール
ネクタル
100コール
ロング制服

第2话 期末测验与戴眼镜的转校生



1周目

先去学校内的商店补充素材和购买新的配方书（以后每一话一开始都要养成搜刮所有商店的习惯），接着前往“教室”会见到新来的转校生罗克西斯（ロクシス）并自动经过一周。

配方书购买	
地点	配方书
校庭	手袋
购买部	指定の制服（男）
	指定の制服（女）
保健室	高级バッグ

支援调合能力 调合时每放入一个素材都可以按下□键使用同伴的支援调合能力，其中“マイナス”代表减少エテール值；“プラス”代表增加エテール值；“カット”代表减少当前エテール值的百分比；“アップ”代表增加当前エテール值的百分比。

2周目

出发前老师会给予关键道具"钓り竿"，接着前往【高台】在记录点前一个区域走右下的分支来到垂钓点，调查后游戏会给玩家讲解钓鱼的基本操作，只要在规定的垂钓次数内不钓起敌人(出现很长的黄色区域必定代表敌人，玩家可以什么也不做，等待一段时间让系统自动判定失败)就能获得"优"评价，最后返回学生课结束课题。

课题 预测学

高台

特殊地点	
采集	ヤドクダケ、アイヒェロア
采集	土、赤土、ゴボウストレート
钓鱼	エンドレスワカメ、シュトロームシェル
钓鱼	とらふぐ、兽の牙
钓鱼	たらこフィッシュ、マスノスケ

地图收集
野生の肉、ふさふさ
ゴボウストレート、ランドー
兽の牙、青い花びら
赤い花びら、木片
ハウレン草、ドナー石

宝箱
人形
ゼンマイ细工
合皮风の布
150コール
木制钝器
150コール
琥珀汤



3周目

本周一开始会发生强制事件了解"流言"系统的作用，今后再与食堂的胖子对话可以购买特定的"流言"从而产生各种辅助效果。

课题 药学Ⅰ

得到重要道具"スコップ"后，前往【生きし森】在每个岔路口都走右边的分支来到最后的农田区域。先调查入口附近的河边得到"きょ水 ×10"，再前往上方就会发生灌溉事件并可以采集到新的调合素材，另外要想获得"优"评价必须在 19：00（可以按下△键查看左下角的时间）前触发灌溉事件，所以不要和沿路的敌人做过多的纠缠，直接冲到终点即可，最后返回学生课结束课题。



4周目

根据上面的攻略方法修足学分，本周前往"学生课"可以接受各种支线任务，其中"收集任务"在获得指定数量的素材或道具后与委托人对话即可领取报酬，"讨伐任务"则在击败指定怪物后与"学生课"的接待员对话即可。另外由于完成支线任务并不会推动剧情的发展，所以在完成本章节所有的支线任务后，再返回工房与任意同伴对话选择第一项触发"友情事件"是最佳的选择，并且根据玩家和不同同伴触发的"友情事件"次数，游戏最终的结局也会发生变化。



支线任务

收集	うわさのとらふぐ
报酬	1000コール

前往【高台】的垂钓点钓起将2个"とらふぐ"(左侧垂钓点出现的几率较高)交给"学生课"看板旁的男生。

讨伐	荒ぶる兽の镇压
报酬	1040コール

前往【生きし森】东侧的指定地点进行四连战，使用"アイストーム"魔法可以快速消灭动作迅速的豹系敌人，最后的BOSS攻击力较高，尤其是在其使用反击技能后，千万不要使用物理攻击，多用菲罗梅尔的普通攻击削减其体力即可。

友情事件 菲罗梅尔①

为了帮菲罗梅尔销毁"爆炸事件"的证据，分别前往"校庭"和"アトリエ廊下"的"谁かのアトリエ"即可。

5周目

友情事件 妮可①

发生几名女学生四处寻找妮可的事件后，前往"教员室"找到趁乱溜走的妮可了解到兽人族繁衍后代的重要性。

6周目

得到"强い纤维"的配方书后正式开始期末考试，由于剧情的限制，在获得关键道具"ホッフェン"前无法使用工房的炼金炉，所以之前最好调合或购买足够的回复道具来应付接下来的强制战斗。前往【高台】经过记录点后会与在此等候已久的罗克西斯进行BOSS战，胜利后继续深入会看到托尼烧毁棉花树的情节，第二天会自动前往之前的地点获得"ホッフェン ×10"，同时妮可和木之玛娜建立契约。



BOSS ロクシス



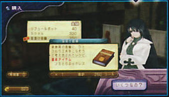
敌人以魔法攻击为主，专用特技虽然伤害不高，但是会让中招的角色陷入"眩晕状态"，所以为了避免遭到后续的追击，一定要及时回复同伴的HP。

第3话 暑假和谜之幽灵的传言



1周目

一开始会看到留校的女学生被谜之声音吓得魂飞魄散的情节并自动经过一周。



2周目

暑假期间不需要完成课题，直接前往"学生课"接受支线任务即可，当然不要忘记购买商店中出售的配方书。

配方书购买	
地点	配方书
购买部	轻铠
食堂	炎の烧肉
食堂	果物ジューズ
保健室	药渍け首轮

支线任务

收集	食堂へランドーを
报酬	1130コール

前往【高台】从地图上收集将2个"ランドー"交给"食堂"的售货员。

调合	かゆいかゆいノミ
报酬	1710コール

调合1个"ノミとりネックレス"交给"校庭"中的女孩。

讨伐	虫を操る者
报酬	750コール

前往【生きし森】的指定地点发生强制战斗。敌人以多段物理攻击为主，所以事先一定要合成出防御力较高的防具才好应对。战斗中的杂兵在承受一定攻击后会使用"自爆技能"，所以要采取逐个击破的战术，胜利后获得"保存食"的配方书。

调合	足りないミネラル
报酬	1500コール

调合2个"フルーツ120%"交给"教室"区域"教室C-1"中的学生。

讨伐	ぷに集会をつぶせ
报酬	1760コール

前往【风の回廊・雾层】的目标地点进行五连战，如果已经在装备上附加了"フラムゲイズ"的魔法，利用它们火魔法的弱点很快便能获胜。

讨伐	力自慢の仕殴り
报酬	1040コール

前往【高台】的指定地点发生强制战斗，由于敌人的HP很高，而且有一定几率会使物理攻击无效化，所以要多准备回复道具，并且最好在装备上附加"ラントニーグ"魔法针对它的弱点进行攻击，胜利后获得"ファンシー帽子"的配方书。

友情事件 菲罗梅尔②

为了帮菲罗梅尔清理"爆炸事件"现场，调合或从购买部购买5个以上的"研磨剂"交给她即可，最后前往"校庭"瞒过被巨大声音吸引而来的教务主任。



3周目

友情事件 妮可②

为了帮助刚纳尔赶走希望加入工房的打混学生，在图书馆找到"世界摩珂不思议药"的配方书后，返回工房调合出"惚れない药"，不过药品实际的使用效果却让人大跌眼镜……

联机模式挑战法 在已经打开Wi-Fi开关的情况下，选择标题画面的"Network"就可以进入"联机模式"，之后需要玩家读取最近的一次记录并为自己取一个昵称，接着依次选择"通信を始める"和"亲机になる"就能作为主机等待好友加入，而在配置队员阶段，必须保证前、后卫各有一名同一玩家的角色才能开始挑战。

4周目



为了调查幽灵事件，根据刚纳尔提供的字条，依次前往“学院外”的“旧校舍”、“保健室”、“音乐室”和“资料馆”寻找线索，最后在得知怪物将参加“试胆大会”的学生抓走后，菲罗梅尔建议大家赶快去【资料馆】深处解救被困的学生。进入迷宫后不要先前往南部，从第一区域上方的出口离开可以在深处找到新的商店，从这里可以购买到“响くシンバル”和“めがね”的配方书，接着在南部的指定地点发生情节后迷宫的探索时间会归零，来到深处进行BOSS战。胜利后在刚纳尔的介绍下，帕梅拉（パメラ）成为新同伴。

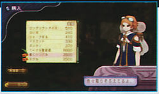
BOSS フォーレンラウアー

敌人只会针对单体进行攻击，惟一的特技会强制减少我方的SP，所以菲罗梅尔一上来就尽快使用单体魔法来攻击BOSS，回复HP就直接用道具即可。将BOSS的体力减少到一定程度后它会使用回复魔法，不过由于其行动太缓慢，我方只要一直保持攻击很快就能结束战斗，胜利后得到“治疗药”的配方书。



资料馆

宝箱
ローブ
揺れるタイコ
スケバン
物理攻击力の实
ぬいぐるみ
500コール
300コール
ガクラン
500コール
精神安定剂
フルーツ爆弹
アイアンプレート
小さい杖
天使の羽



地图收集
ふさふさ、ぷにぷに玉
兽の牙、ボロボロの武器
赤い花びら、红色の羽
ドナー石、レジエン铁钢石
木片、リフユールポット
土、シャリオミルク
树冰石、ぷらうにマスク
天使の肌着、盐
きよ水

第4话 学长、罗克西斯和武斗大会



1周目

为了应付学期最后的“武斗大会”，刚纳尔决定对维因进行特训并加入成为同伴。

2周目

本周一开始会为玩家讲解“队列”和“行程预定表”的作用，有了同伴支援后战斗难度会比之前下降不少。

配方书购买	
地点	配方书
校庭	レトロな制服
	レトロな女制服
购买部	炼金钢
食堂	传统ケーキ
保健室	神の饮み物
	ヘッドギア

课题 矿物学

在【マナ遗迹】入口发生强制战斗，接着系统会为玩家讲解“连携攻击”和“支援防御”的作用，胜利后得到挖矿的重要道具“つるはし”。课题会根据玩家在18：00前采取的矿点数量来给出评价，因此路途中尽量避免和敌人战斗以及收集地图上的物品，直奔地图上标记的地点采矿即可。其中在第二个场景右侧的2个采矿点采集后，沿路向上直接前往北侧（忽略左侧的采矿点），之后在右上方找到4个新的采矿点才能确保获得“优”评价。

マナ遗迹·周边迹地

特殊地点	
采矿	カノーネ岩、树冰石
	ドナー石、レジエン铁钢石
采集	黑土、赤土、土
	カボ芋、ラディッシュ
	キャロ芋

地图收集
ハウレン草、きよ水
小麦粉、盐
シャリオミルク、土
木片、小齿车
ボロボロの武器、ガッシュの枝
齿车、大齿车
物理攻击力の实、魔法防御力の实
物理防御力の实、魔法攻击力の实
暗の魂魄、キプロス铜矿石
レジエン铁钢石、カーボン岩石



宝箱
600コール
机械仕掛けの箱
温度计
可爱なリンボ
ゲームカード
甘果实炸弹
标准机械剑
700コール
1500コール
プレートメイル
振动金属

3周目

前往【生きし森】的指定地点消灭目标怪物。敌人拥有火、冰、雷的属性弱点，所以只要我方的装备上附带“フラムゲイズ”、“アイストーム”、“ライトニング”三种魔法就能很快进入“Burst模式”，并利用该状态我方攻击力翻倍的特性，使用强力单体技能一口气解决掉它。获得“优”评价的条件是敌我双方共行动

课题 战斗学Ⅱバースト

30次内获得胜利，最后返回学生课结束课题。



4周目

收集	园艺爱好
报酬	1760コール

前往【マナ遗迹】的采集点收集4个“黑土”交给“教室”区域“教室C-1”中的学生。

收集	参考机材どこですか
报酬	1910コール

调合2个“ガリレー温度计”交给“资料馆”左侧的女学生。

调合	保健室紧急事态
报酬	1940コール

调合2个“キュアポット”交给“保健室”的管理员。

调合	冷た～いスープよ
报酬	2640コール

在调合“グリーンスープ”的过程中，放入最后一个材料前按□键使用妮可的“0リセット”能力，接着选择任意属性球使エーテル值在0～10之间就会得到附带“冷た～い”从属效果的目标物品，最后交给“食堂”里的女性。

支线任务

讨伐	旧校舍バトル
报酬	1940コール

前往【旧校舍】2层的指定地点进行五连战，多使用范围攻击消灭掉会使用魔法的男性生徒，这样接下来的战斗就会轻松许多，最后的BOSS有一定几率会召唤炸弹，如果不想受到全体爆炸攻击，就要优先消灭掉它才行。

讨伐	暗黑の剑
报酬	1400コール

前往【旧校舍】的指定地点进行强制战斗，一开始一定要使用“フラムゲイズ”来攻击旁边的杂兵争取尽快进入“Burst模式”，敌人的特技一闪威力很大，尤其是魔法型角色要注意回复HP，胜利后获得“爆裂药”的配方书。

讨伐	食べ过ぎ注意
报酬	1650コール

来到【生きし森】的指定地点进行强制战斗，由于敌人有“物理攻击一定几率无效”的特性，所以多用菲罗梅尔和帕梅拉来进行攻击，配合“アイストーム”魔法就能快速削减敌人的体力，胜利后可获得“硬いクローク”的配方书。

友情事件 菲罗梅尔③

为了让菲罗梅尔恢复健康，返回工房调合或直接在保健室购买2个ネクタル交给病床上的菲罗梅尔即可。

5周目

友情事件 帕梅拉①

为了安慰失望的帕梅拉，玩家需要收集“チーズケーキ”、“わら人形”和“ぷらうにマスク”三样物品交给她，其中ぷらうにマスク可以在【资料馆】南侧深处从地图上找到，需要多试几次。

6周目

友情事件 刚纳尔①

前往“校庭”与4个NPC对话收集情报，接着前往“アトリエ廊下”的“空室”与通缉犯进行强制战斗，胜利后顺利地帮助小女孩找到了自己的哥哥。

联机模式① “新兵器试行作战”中系统会限制我方能够使用的CS技能和道具，所以要活用支援防御才能减少伤亡，胜利后获得“不死者の兵装”、“ネクタルスーパー×5”。

7周目

前往“教室”参观每个班级所准备的特别节目，之后在“教室 B-1”遇到校长，接着前往“校庭”逛逛出售特卖品的集市，最后前往“讲堂”开始“武斗大会”。第一场强制战斗中，如果想要完成图鉴，必须等待男性学生召唤出“蛍火のマナ”再将其消灭，因为这是游戏中惟一遇到该敌人的机会。轻松胜利后会从妮可处得知菲罗梅尔被绑架了，接着在“校庭”与帕梅拉汇合了解到绑架者可能藏匿在【マナ遗迹】，最后前往迷宫深处与蕾妮（レーネ）进行BOSS 战，胜利后返回学院的“讲堂”与罗克西斯进行决赛，再次胜利后他遵守承诺加入了维因等人的行列。





BOSS　レーネ



BOSS 一开始必定会召唤“苍炎のマナ”辅助自己进攻，虽然它会使用全体火魔法，不过 HP 却不多，使用强力的单体技能很快就能解决掉它。将 BOSS 的体力削减到一定程度后她会使用“一刀两断斩”的特技，一旦看到提示就要在轮到我方行动的回合选择“防御”来减轻伤害，不然很容易出现伤亡，胜利后获得“魔抗の布”的配方书。

BOSS　ロクシス＆トニ



战斗中仍然以罗克西斯为优先消灭的目标，建议使用维因的“コロナドライブ”技能和刚纳尔的“スターショット”技能配合进行战斗，剩下的托尼会使用一招直线火焰攻击，注意保持我方的 HP 在 40 以上即可，胜利后获得“魔法の照射盘”的配方书。

第5话 新的同伴和父亲的话

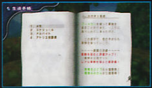
1周目

在新学期的开学典礼上，刚纳尔又物色到了一名颇有潜质的伙伴，经过大家简单的介绍后，为了学习炼金术，安娜（アンナ）决定和众人一起在工房内进行研究。



课题　自然学Ⅰ基础

课堂上会得到采集用的重要道具“ブーメラン”，之后前往【千年树】来到标记的地点正式开始课题。迷宫中一共有 3 个标记出的采集点，如果想获得“优”评价，就至少需要在 19：00～4：00 之间采集到 4 个“夜鸣きぶどう”或在 4：00～9：00 采集到 4 个“朝摘みみかん”，最后使用“イカロスの翼”返回“学生课”结束课题。



2周目

配方书购买	
地点	配方书
购买部	高贵な织物
	亚流机械剑
	爱用の刀

千年树

宝箱	
300コール	フレイムリング
财布	スレッジハマー
リズムな机械	

地图收集
巨大木片、もさもさ
ガッシュの枝、ハウレン草
トーン、魔物の骨
赤い花びら、うに大
光る花びら

特殊地点	
果实	苦ぶどう/苦ぶどう/苦ぶどう/夜鸣きぶどう
	ランドー/ランドー/甘ランドー/激ランドー
	朝摘みみかん/みかん/みかん/みかん

3周目

本周会有两个课题供玩家选择，无论完成哪一个并获得“优”评价都能直接进入“自由时间”，当然为了达成最大的“图鉴收集率”，可以考虑多选择有强制战斗的课题，而今后的章节中也会为玩家列出所有可选课题的完成方法。

课题　调合学Ⅲ派生

接受课题后返回工房调合出“リフュールポット”会发生特殊事件追加“エクセリフュール”的调合方法，再调合出该物品前往“教室”区域“ヴェインたちの教室”选择第一项即可。

课题　战斗学Ⅲ连携

在课堂上选择第二项回答老师的问题，然后前往【マナ遗迹】消灭指定地点的“石帝”。敌人的弱点为雷属性，所以战斗一开始我方就多使用雷魔法来快速进入“Burst 模式”，之后只要在该状态下累积 10Chain 以上的连击数就能轻松完成课题目标，30 回合之内胜利后返回“学生课”结束课题。



4周目

从本周开始会有连续 3 个“自由时间”，虽然有四名同伴可以触发“友情事件”，但根据游戏的设定，只要玩家每一话都没有触发“补课事件”（即完成必修课题没有得到足够的学分），那么此时可以随意选择同伴，本话没有触发的相关情节会自动顺延到下一话，并不会影响最后与特定的同伴达成友情结局（攻略中以晴天选择的顺序为准）。



支线任务

调合	复誉の爆药
报酬	2220コール

调合出 4 个“ブロージョン”交给“校庭”左下方垃圾处理堆前的少年。

讨伐	マッドな科学者
报酬	1650コール

前往【风の回廊】的指定地点进行强制战斗，敌人的物理防御力很高，所以必须使用雷属性魔法尽快进入“Burst 模式”才能快速削减其体力。其频繁发动的时间型攻击可以使用罗克西斯的“ピュリファイリング”技能来抵消，不然就多利用支援防御来减少我方受到的伤害，胜利后获得“炼金术カバン”的配方书。



收集	流行大好き
报酬	2380コール

前往【龙の墓地】从采矿点收集 2 个“クロム水晶”交给“女子寮”的女学生。

调合	リズムほしいよ
报酬	2750コール

调合出 1 个“メトロノーム”交给“音乐室”的女学生。

讨伐	ヤバい妖精トリオ
报酬	2130コール

前往【マナ遗迹】的指定地点进行强制战斗，战斗中优先消灭掉会使用时间型攻击的コダチ，接着利用コハク的雷属性弱点快速进入“Burst 模式”，最后剩下的コダマ拥有火属性弱点且对物理攻击具有抗性，把握好我方同伴各自的攻击特点很快便能获胜，胜利后获得“突击ハンマー”配方书。

讨伐	遗迹の守护者
报酬	3220コール

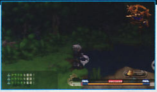
前往【マナ遗迹】的指定地点进行三连战，敌人防高血多，所以雷属性魔法仍然是战斗的突破点，最后的 BOSS 有一定几率发动全体诅咒的技能，如果想顺利回复 HP 的话，一定要准备足够的キュアポット来解除状态。

联机模式② “大家族の逆袭”中敌人的行动速度很快，而且每消灭一个杂兵，长老级的怪物就会获得攻击和防御加成，多利用全体攻击累计 Burst 槽比较有效，胜利后获得“执行部女子制服”、“辉く圣杯 ×5”。

龙の墓场·骨の森

特殊地点	
采矿	ブルーブ铅石、ドナー石
	レジエン铁钢石、カーボン岩石
	クロム水晶、カノーネ岩
采集	药膳ラディッシュ、ラディシュ、黑土
钓鱼	カツウオ、トラウト
	アラマキ、龙骨
	とらふぐデス、タラバライ
	とらふぐ

宝箱
500コール
750コール
钢カゴ
术式の护符



地图收集
唤雷针、龙骨
ガッシュの枝、兽の牙
うに大、ハウレン草
レヘルン、フラム
ネクタル、琥珀汤
暗の魂魄、魔物の骨
うろこチップス、巨大木片
モンスクッキー、黑い溶液

友情事件 罗克西斯①

可以自由行动后，先调合出一个"ブロージョン"再前往"资料馆"与左侧的女学生对话了解罗克西斯的去向。前往【千年树】一直沿路来到中腹会见到光之玛娜，待罗克西斯离开后与其对话选择第一项即可。



5周目

友情事件 安娜①

依次前往"アトリエ廊下"、"教室"和"校庭"寻找安娜的下落，最后面对安娜的致命一击，维因没有躲开的举动终于感动了她并使其重新归队。

6周目

友情事件 帕梅拉②

前往【资料馆】与入口附近的4名NPC对话后发生事件，追随帕梅拉来到南侧的指定地点发生强制战斗，轻松获胜后"好心做坏事"的维因等人不得不留下来代替帕梅拉打扫图书馆……

7周目

为了了解更多关于维因父亲的事情，前往"教员室"区域的"教师私室・ゼッフル"与老师对话，接着从右侧两个房间中的老师处获得新的情报，最后返回区域入口的第一个房间与女老师伊佐露迪（イゾルデ）会面，得知维因的父亲曾经到过一个有巨大怪兽守护的地方。前往【龙の墓场】，从左侧的分支一路深入到达【龙の墓场・天の道】并开启在世界地图上直接选择的权利，最后在指定地点发生BOSS战。



BOSS 大翼龙

BOSS的攻击全为火属性，所以可以考虑给魔防较低的同伴装备上"フレイムリング"来减轻伤害。一开始我方只能对BOSS造成1的伤害，坚持几个回合后会触发情节，再次进入战斗后就可以破除BOSS的防护罩转为全力进攻，此时系统会为玩家讲解"连携奥义"和"超必杀技"的使用方法，再加上发动"连携奥义"并不会减少Burst槽，所以按照提示连续使用三次"连携攻击"并让维因第三个上场先给BOSS一个下马威，接着再使用强力技能追击，待Burst槽快要耗尽时发动任意一名角色的"超必杀技"基本上就已经胜券在握。BOSS最强力的蓄力攻击有动作提示，在这之前选择"防御"也是保证我方存活率的有效手段，胜利后获得"魔力の指轮"的配方书。



龙の墓地·天の道

特殊地点	
采矿	ギブロス铜矿石、レジエン铁钢石
	カーボン岩石、クロム水晶
	カノーネ岩

地图收集
漆黑の羽、暗の魂魄
カーボン岩石、キブロス铜矿石
ネクタル、赤土
巨大木片、クロム水晶
リフユールポット、キュアポット
龙骨、兽の牙
速度の实、龙の鳞
魔物の骨、常若の林檎

宝箱
钢铁の爪
フレイムリング
300コール
ネクタル×3
キャットスーツ
1000コール
リフユールポット



第6话 自由研究与未知的遭遇



1周目

一转眼又到了第二个暑假，面对老师所布置的"自由研究"课题，大家似乎都觉得无从下手，另外为了尽快让罗克西斯成为战斗的主力，建议在下一周优先完成他的"友情事件"再进行支线任务。

2周目

友情事件 罗克西斯②

前往"资料馆"找到独自离开的罗克西斯，接着会发生与光之玛娜缔结契约的事件，之后罗克西斯无法在"成长之书"中学习的召唤技能会解禁，尤其是时间型的范围攻击技能"ルナドライブ"非常好用，一定要优先学习。

配方书购买	
地点	配方书
校庭	土のこね方
	不可视のマント
购买部	高级用纸
	金属クロー
食堂	プディング

3周目

收集	命がけ新メニュー
报酬	2880コール

前往【龙の墓地・骨の森】从采集点收集2个"药膳ラディッシュ"交给"食堂"里的女性。

调合	ビターなデザート
报酬	4000コール

使用"シャリオチーズ"、"シャリオミルク"、"モンスクッキー"调合"チーズケーキ"，并在一开始就按□键使用帕梅拉的"50%カット"能力，接着依次选择黄、红、红的属性球保证エーテル值在10～20之间就会得到附带"苦い"从属效果的目标物品，最后交给"食堂"里的女性。

调合	俺にプリンを
报酬	2390コール

在已经购买"土のこね方"配方书的情况下调合出"魔法の粘土"，然后再在调合"ステーキ"将第一个道具替换为它就能派生得到"陶器のお皿"，最后再利用其他的素材调合出2个"うにぷにプリン"交给"食堂"中的男性。

调合	备品到着待ちです
报酬	2380コール

调合出3个"ベーグル圣纹纸"交给"学生课"的接待员。

支线任务

讨伐	空を驱ける石像
报酬	2460コール

前往【龙の墓地・骨の森】的指定地点进行强制战斗，敌人的弱点为冰，所以在装备上附加冰属性魔法，战斗起来会非常轻松。其偶尔使用的全体风魔法除了减少HP外，还有延缓我方行动时间的效果，注意使用魔法和道具保持HP即可，胜利后获得"爆发するうに"的配方书。

讨伐	やっぱり登场！ぷに三兄弟
报酬	2190コール

前往【资料馆】入口附近的指定地点进行强制战斗，敌人的攻击力和速度都非常快，如果防御力不够高的话，一定要使用支援防御来减少伤害。如果事先在装备上附加了"ヘルウェイヴ"的全体火魔法，很容易就能进入"Burst模式"，胜利后获得"おまけカード"的配方书。

讨伐	降灵术の后始末
报酬	3300コール

前往【资料馆】南侧的指定地点进行四连战，而每次出现的幽灵系敌人一定要作为优先消灭的对象。最后的女魔法师会使用时间型的全体攻击魔法（按比例扣除我方的HP），只要保持HP在100以上就没有太大危险。

友情事件 刚纳尔②

为了调查神秘人物"正义是我们"的真实身分，前往"校庭"与其中4名NPC对话触发事件，接着分别在"アトリエ廊下"和"学院地下"追逐神秘人物，最后发现他其实就是刚纳尔伪装出来，准备在学校内部伸张正义的团体，甚至为了不让维因泄露这个秘密，刚纳尔很干脆地将他吸纳为了组织的第二名成员。

联机模式③ "妖精トリオ・改"中需要利用三名妖精各自的弱点进行攻击，其频繁使用的时间型技能必须派罗克西斯及时打消才行，胜利后获得"传统メイド服装"、"エリキシル剂×5"。

4周目

友情事件 妮可③



由于在之前的小事件中了解到妮可过人的歌唱实力，所以某天经常和妮可在一起的维因遭到了一群狂热学生的袭击，轻松解决掉他们后，前往“校庭”与刚纳尔和罗克希斯汇合，接着从“アトリエ廊下”返回工房从妮可处了解到原来之前那帮学生是她的“粉丝团”，他们应该是出于嫉妒才对维因大打出手。

5周目

在刚纳尔的建议下众人决定前往【マナ遺迹・内部上层】寻找古代的高科技文明来完成“自由研究”的课题。迷宫中的宝箱众多，除了某些会强制遇敌外（如果离开迷宫再返回，强制遇敌的宝箱会恢复到没有打开的状态），多半都只能从中获得“ヘンデローク”、“カーボン岩石”、“クロム水晶”这三种道具，一直沿路前进经过记录点后调查上方的标记的地点就会发生 BOSS 战。胜利后从大家挖出来的神秘装置中竟然蹦出了一个外星生物，最后为了不让大家起疑心，并希望借助维因等人的力量来修复飞行装备，他以姆沛（ムーヘ）的身分成为了学校的一员并和维因等人一起行动。

BOSS トニ＆レーネ

蕾妮一开始同样会召唤出“苍炎のマナ”来辅助自己战斗，所以为了减少我方的回复压力，一定要尽快全力消灭掉她。其偶尔使用的炸弹会附带“睡眠”效果，由于此时还没有有效地防御手段，所以需要拼一下运气，如果一旦有同伴中招，就要尽快使用道具来回复 HP，不然很容易出现伤亡。建议多使用刚纳尔和罗克西斯的时间型攻击来削减敌人的体力，只要剩下托尼一人，战斗的难度就会大大降低，胜利后得到“重铠”和“女性铠”的配方书。





マナ遺迹・内部上层

宝箱
球体宇宙船
ブーツ

特殊地点	
采集	药膳ラディッシュ、ゴボウカービング
采集	ラディッシュ



第7话 学院祭和猜谜大赛

1周目

随着新学期的结束，新一年的“学院祭”又成了大家最好的娱乐项目，而这次据说会进行“猜谜大赛”，能够赢得胜利的话会有意想不到的奖品。之后根据玩家之前触发友情事件的数量，当前好感度最高的同伴会前来赠送生日礼物。

2周目

配方书购买

地点	配方书
校庭	超爆弹
购买部	改造机械剑
食堂	粒シャーベット
保健室	精灵结晶
资料馆	新宇宙船

课题 纹章学Ⅰ基础

在课堂上选择第一项回答老师的问题，随后前往【风の回廊】东侧的升降台选择第一项启动它。如果要想获得“优”评价，首先要保证到达升降台的时间要短，所以中途不要和其他敌人进行纠缠，而到达下层触发情节后就没有时间限制的要求，玩家需要先走右侧的分支前往东侧，再从下方的道路前往南侧，最后在道路的尽头发生事件后再返回“学生课”结束课题（中途可以使用“イカロスの翼”返回学院）。

风の回廊・深渊

地图收集
野生の腐肉、天使の肌着
光る花びら、トーン
ガッシュの枝、青る花びら
赤る花びら、きよ水
小麦粉、盐
シャリオミルク、土
キプロス铜矿石、レジエン铁矿石
カーボン岩石、ドナー石
カノーネ岩、树冰石
リフュールポット、ネクタル
キュアポット、琥珀汤
白い羽、魔物の骨
ボロボロの武器、ボロボロの铠
ぷらうにマスク、小悪魔のパンツ
野生の肉、トランキライザー
エクセリフュール

特殊地点	
采集	紫ハウレン、テルシアの花粉
采集	ハウレン草、マスカット
采集	ボンカン
采矿	エレミア银矿石、キプロス铜矿石
采矿	コメート原石
果实	ユウバナの花/ユウバナの实 干燥ユウバナ/ユウバナの花

宝箱
猛兽の爪
魔术のカード
リフュールオール
鳞の小手
700コール
880コール
1220コール
封魔石
华やかな服
辉く石
久远の桃
异国の刀剑

3周目



本周会强制进行“马拉松大会”，前往【高台】与入口附近的老师对话选择第一项开始比赛。由于此时玩家的能力已经大大超过这里的敌人，所以中途的很多杂兵都能直接在地图上消灭，从而节约很多时间，一直沿路前往山顶，中途会遭遇一次不良学生的袭击，轻松获胜后在终点附近再次和托尼两人相遇。虽然避免不了一场恶斗，不过这次的难度明显比之前低很多，使用维因的“レイジングピラー”技能很快便能获胜，最后返回“学生课”与接待员对话领取优胜奖品。

4周目

收集	ひみつのとりひき
报酬	4460コール

前往【风の回廊・深渊】的采集点收集2个“テルシアの花粉”交给“校庭”的露天商人。

调合	念愿の魔石を
报酬	2680コール

合成出1个“アレクトリアの魔石”交给“学生课”中的女性。

调合	メガネが割れてる
报酬	2160コール

合成出1个“死线のメガネ”交给“教员室”区域“教师私室・ディオル”中的老师。

讨伐	危险な宝箱
报酬	2680コール

前往【マナ遗迹・内部上层】的指定地点进行强制战斗，敌人的攻击以全体魔法为主，而且还会附加封印、猛毒、诅咒等可怕的异常状态，除了要多利用其雷属性的弱点来进攻外，准备足够的キュアポット来回复也非常有必要，胜利后获得“くるくる回るもの”的配方书。

支线任务

讨伐	变异する悪魔
报酬	2750コール

前往【千年树】的指定地点进行强制战斗，由于敌人拥有魔法攻击抗性，所以要安排好上场的同伴。敌人的单体物理攻击威力极大，而且还会使用全体冰属性魔法，所以必要时一定要使用道具来进行回复，胜利后获得“うにグレート”的配方书。

讨伐	エンジェルサークル
报酬	3840コール

前往【高台】指定地点进行三连战，惟一比较有威胁的是最后的 BOSS，战斗一开始可以使用雷属性魔法攻击黑色的暗天使来进入“Burst 模式”，之后再转而攻击白色的圣天使，以防止其濒死时的连续行动对我方造成的巨大威胁。





友情事件 安娜②

为了督促维因修炼剑术，前往【龙の墓场・天の道】与安娜一起沿路消灭3个敌人后会休息片刻，之后继续往右清掉场景中其余的敌人完成事件。

联机模式④ “水晶龙の目觉め”中必须使用火、冰两种属性的魔法命中敌人才能追加物理攻击的弱点，不然暴走后的连续行动会瞬间让我方全灭，胜利后获得“银丝の服”、“トレハンマント ×20”。

5周目

友情事件 帕梅拉③



由于工房的生活比较枯燥，某天找不到人一起玩的帕梅拉竟然哭了起来，但却被安娜误认为帕梅拉是因为灵魂在人间游荡而感到伤心，竟然准备帮她超度。之后依次前往“教室”、“教员室”、“学院地下”逃避安娜的穷追猛打，最后经过帕梅拉自己的解释安娜才放弃了之前的念头。

6周目

友情事件 菲罗梅尔④

课外活动开始后一直往左上方前进，在采集点收集几次物品后就会发生事件，从而了解到菲罗梅尔曾经在小时候得过一种怪病，但却被路过村庄的炼金术士神奇般地治好了。集合时为了找寻菲罗梅尔的下落，到达地图上标记的地点就能看到晕倒的菲罗梅尔并把她送回学院的保健室。

7周目

万众期待的“猜谜大赛”终于开始了，一开始玩家需要找一名同伴和自己的搭档（不存在友好度的影响，所以可选择能力高的同伴以应付后面的强制战斗），接着前往“讲堂”正式开始比赛。第一个课题是“钓起巨大的鱼”，前往【高台】的垂钓点会遇到托尼，不过这次他似乎对自己的能力信心满满，只要在左侧的垂钓点钓起“とらふぐ”后选择第一项即可返回学院并得到最高评价；第二个课题是调合出“巨大的武器”，返回“アトリエ”会获得新的配方书，接着调合出该武器（不能装备在身上）前往“讲堂”再次获得好评；最后一项课题是采集“黒マスカット”，前往【风の回廊・深渊】在东侧标记的地点会遭遇不良学生的袭击，轻松获胜后返回学院赢得最后的优胜。



同伴	所在位置
菲罗梅尔	ヴェインたちの教室
罗克希斯	购买部
妮可	食堂
帕梅拉	资料馆
安娜	女子寮
姆沛	学院地下

第8话 生病的小猫和玛娜灵药

1周目

我们的学习生活还有一年就要结束了，但正当大家讨论毕业后会做什么的时候，一直跟随着维因的小黑猫萨法（サルファ）却感到身体有些不适，难道这就是不详的预兆吗？



课题 炼金术史学

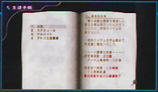
前往【风の回廊・雾层】西侧标记的石碑前会发生事件，之后的材料收集阶段只以地图上直接获得的道具为准，所以之前地图上的蓝色敌人最好这个时候再消灭，从而赚取材料收集数，如果实在不够的话，也可以前往迷宫东侧的采集点，这里会固定提供12个收集素材，

2周目

从本周开始一共有四个自由课题供玩家选择，只要完成任意两个获得“优”评价就能进入“自由时间”。

配方书购买

地点	配方书
校庭	金属制カバン
	魔法の法衣
购买部	カミソリ札
	炼金术シンボル
	新ハンマハンマ
食堂	デカドーナツ
	鱼ロボ
保健室	扩散回复液
	超アルコール



只要确保在10小时的探索时间内收集到超过20个素材（可以按下SELECT键在メモ一项中查看），返回学生课就能获得“优”评价。

课题 调合学Ⅴ应用

调合“テラフラム”的配方书可以在校庭买到，之后返回工房在放入第二个材料时按□键使用妮可的“0リセット”能力，接着再选择2次红色的属性球就能得到“精巧な”从属效果的物品，将其交给学生课的接待员完成课题。





3周目

课题 调合学Ⅵ调理



返回工房调合“レッドスープ”，在放入最后一个材料前按□键使用妮可的“0リセット”能力，最后选择蓝色的属性球得到附带“激辛”从属效果的物品，将其交给学生课的接待员完成课题。

课题 战斗学Ⅳ温存



前往【マナ遗迹・内部上层】的指定地点，要想获得“优”评价就不能在前进的途中遭遇敌人，尤其是下台阶的场景要非常小心，不要因为视角的关系而被敌人偷袭，最后返回学生课结束课题。

4周目

收集	汉のツマミよ
报酬	3450コール

前往【龙の墓场・骨の森】的垂钓点收集1个“アラマキ”交给“学院地下”入口处的男性。

调合	みんな持ってる?
报酬	3110コール

调合出3个“圣辉石”交给“校庭”里的女性。

讨伐	水晶统べし龙
报酬	2640コール

前往【千年树】最深处的指定地点进行强制战斗，一开始一定要争取在敌人行动前分别使用火和冰魔法攻击它一次，这样就能解除它的狂暴状态并追加物理属性的弱点，不然就多准备几个“デバインシールド”来抵消其连续行动的强力物理攻击。虽然敌人的体力很高，但是只要调整好出战的人员，基本上可以一直保持在“Burst模式”给予其猛烈打击，胜利后获得“炼金式武刀”的配方书。

支线任务

调合	魅惑の球体
报酬	3220コール

调合出2个“地球仪”交给“教室”区域“ヴェインたちの教室”中的男性。

讨伐	理由无き讨伐
报酬	3200コール

前往【生きし森】东侧的指定地点进行强制战斗，敌人的单体攻击力非常恐怖，无论先消灭掉哪名敌人，剩余敌人的攻防能力都会再次增加，所以要随时注意保持我方的HP。当然事先让妮可学会“兽特效”的被动技能后，使用普通攻击就能很快进入“Burst模式”，胜利后获得“传统织物”的配方书。

讨伐	暗黑の精灵
报酬	3800コール

前往【风の回廊・深渊】的指定地点进行五连战，事先在装备上附带冰和火属性的魔法可以有针对性地进攻，最后和BOSS一起出现的杂兵HP较高，一定要先消灭会使用回复和睡眠魔法的“雾冰のマナ”。

友情事件 姆沛①



依次前往“アトリエ廊下”、“校庭”、“音乐室”带领姆沛参观学院，不过最后却因为菲罗梅尔调皮的举动而触发了姆沛的“自动防卫装置”。剧烈的爆炸之后虽然没有人员伤亡，但是闻讯赶来的教务主任还是数落了大家一番，并要求大家打扫食堂作为惩罚。

联机模式⑤ “改造キマイラ”中敌人会频繁使用附带“猛毒”和“诅咒”状态的攻击技能，但只要把握其“兽属性”的弱点可以很快进入“Burst模式”，胜利后获得“妖精さん人形”、“渔船モリロー×5”。

5周目 友情事件 刚纳尔③



前往【资料馆】南侧的深处与敌人发生强制战斗，轻松胜利后拿回女学生被抢走的包，但正当刚纳尔准备结果怪物性命的时候，帕梅拉却突然出现询问事情的原委。原来怪物抢走包只是为了送给帕梅拉当礼物而已，念在它是初犯的份上，刚纳尔最终放弃了自己的决定并教导维因不论什么时候，发生什么事情，都要拥有一个充满正义的心。

6周目 友情事件 罗克西斯③

为了帮助罗克西斯更好地和同伴一起进行调合工作，根据刚纳尔的提示前往【マナ遺迹・内部上层】，在入口处往回走就会触发事件，之后沿着上层狭窄的通道到达右侧的尽头会发现一个新的宝箱，调查它可以得到“协力调合”的秘诀，最后返回工房顺利地完成调合工作即可。



7周目 友情事件 妮可④



依次前往“校庭”和“音乐室”与妮可假扮情侣引发“粉丝团”的嫉妒，之后在“购买部”和“食堂”会遭到歌迷的围追堵截，轻松获胜后妮可最终还是没有借此找到自己中意的男朋友，反而对维因难得表现出来的“安全感”颇为欣赏。

8周目

本来以为一切都会平静地度过，不过萨法的意外晕倒却让大家再次忙活了起来。前往“教员室”区域的“教师私室・ゼップル”向老师询问救治的方法，接着前往【旧校舍・闭锁区域】的指定地点发生BOSS战（由于此时维因不能参加战斗，所以中途尽量不要遭遇敌人，不然在无法解析敌人状态的情况下战斗会非常被动，中途触发一次剧情后探索时间清零），胜利后得到药材“月の花”，最后返回“教员室”从伊佐露迪老师处接回已经康复的萨法。由于并没有通过浓缩玛娜能量的药物进行治疗，众人都对伊佐露迪老师的真实身分产生了怀疑，而且从她的话语中也透露出似乎她很早以前就见过萨法，甚至对维因的父亲也有一定的了解……



BOSS キマイラ

如果事先让妮可学会了“兽特效”的被动技能，那么在战斗中可以很快地进入“Burst模式”，从而给予敌人更大的伤害。敌人偶尔使用的落石攻击附带很高的“眩晕值”，不想被动挨打的话就要多使用罗克西斯的“”技能来抵消，另外给出战的同伴装备上防御火和冰的饰品，也可以大大减少全体攻击造成的伤害，解决它只是时间问题。



旧校舍・闭锁区域

特殊地点	
采矿	エレミア银矿石、キプロス铜矿石
	コメート原石

宝箱
硬い服
800コール
渦巻くラッパ
奇迹の粉
800コール
ネクタルスーパー×3





第9话 自己的将来和炼金术的历史

1周目

新学期班级上来了一名新生，不过万万没有让人想到的是，他竟然就是维因等人十分熟悉的刚纳尔。由于平时表现过于散漫，刚纳尔并没有顺利拿到毕业证，不过回头想想，这样大家又可以在一起度过新的学年，因为在刚纳尔心中，能否顺利地毕业显然没有那么重要。



课题 自然学Ⅱ

前往【风の回廊・深渊】选择第一项开始将之前的地图重新走一遍，由于有时间的限制，所以中途不要和敌人多做纠缠，封闭的区域只要切换画面就会让其在地图上显示出来，并不需要老老实实地全部走完，最后到达南侧的尽头发生情节，返回学生课完成课题。



2周目

配方书购买	
地点	配方书
购买部	液体金属

课题 调合学Ⅶ机材

前往【资料馆】北侧标记的地点打开宝箱并调查旁边的地点获得“调合机材整备读本”的配方书，接着前往南侧标记的地点得到“古びたフラスコ”，返回工房调合出“ガリレオのフラスコ”后，返回“教室”区域“ヴェインたちの教室”选择第一项完成课题。

3周目 课题 战斗学Ⅴ威力



前往【千年树】的中腹消灭指定的敌人，一开始与门口的学生对话可以花 1000 コ　ル得知敌人拥有火属性弱点，所以战斗中只要多使用“フレイムレイン”等火属性魔法很快就能进入“Burst 模式”，此时再使用强力的单体技能（如姆沛的“新型 KSMM”和安娜的“乱击・刹那舞幻刀”）追击，很容易就能达成伤害的目标（至少累积 3000 以上），30 个回合内胜利后返回学生课完成课题。



联机模式⑥ “复活の翼龙”中敌人和之前剧情中的BOSS相同，只是攻击力和体力有大幅上升，延缓我方行动的全体攻击最好用姆沛的支援防御抵挡比较安全，胜利后获得“ファントムリング”、“ゴールデンスープ ×5”。

课题 调合学Ⅷ攻击



前往【时计塔】消灭指定地点的敌人，在第一个岔路口需要先走左侧的分支开启途中的机关才能在右侧分支出现通路。由于战斗中只能使用道具，所以需要准备“レヘレヘルンルン”针对敌人的弱点进攻，如果想获得“优”评价，使用固定伤害的“地球仪”是最佳的选择，只要确保证使用道具的次数在6次以内，胜利后返回学生课完成课题。

时计塔

地图收集
きよ水、小麦粉
盐、シャリオミルク
土、リフユールポット
ネクタル、キュアポット
琥珀汤、トランキライザー
エクセリフユール、齿车
小齿车、大齿车
ボロボロの武器、ボロボロの铠
クロム水晶

宝箱
贵金属の铠
デバインシールド
琥珀汤×5
1000コール
手形
魔法の银丝×2
リフユールオール×3
ル・メルーの齿车×3
液体金属×2
力带
ドンケルハイト
1250コール

4周目

讨伐	机械の妖精
报酬	3170コール

前往【时计塔】的指定地点进行强制战斗，先全力消灭掉杂兵，剩下的BOSS基本上就只有任我们宰割了，利用其火和雷的弱点，迅速进入“Burst模式”后利用强力魔法继续追击即可，胜利后获得“真空管”的配方书。

讨伐	传说の番长
报酬	4590コール

前往【旧校舍·闭锁区域】的指定地点进行强制战斗，敌人的物理抗性极高，所以尽量多派魔法型的角色参战。每次轮到敌人行动都有很大的几率会召唤“火药壶”辅助自己进攻，此时玩家的攻击目标就要转移到它身上，除了避免其发动的全体魔法对我方造成极大的伤害外，还要有效地阻止其为BOSS进行回复。如果事先学会了姆沛和帕梅拉的高级“支援防御”，在战斗中会发挥很大的作用，胜利后获得“奏でる弦乐器”的配方书。

支线任务

收集	研究材料急募！
报酬	5160コール

前往【旧校舍·闭锁区域】的采矿点收集4个“コメート原石”交给“资料馆”的老者。

调合	きらめくパウダー
报酬	3720コール

调合4个“辉きの粉”交给“女子寮”的女学生。

调合	アンニュイなハンド
报酬	4650コール

在【时计塔】获得“手形”的配方书，合成出2个“哲学者の手”交给“资料馆”的接待员。

讨伐	超龙军团を阻止せよ
报酬	4980コール

前往【龙の墓场·天の道】南侧的指定地点进行强制战斗，敌人的弱点多为火和冰，因此只要在装备上附加相应的全体魔法很快就能清场。

友情事件 姆沛②

前往“教室”会发生姆沛繁殖的事件，返回工房了解情况后，累计在“アトリエ廊下”区域的“屋上”和“空室”、“教室”区域的“ウェインたちの教室”、“教室C-1”以及“トイレ”、“教员室”区域的“教师私室·ディオル”、“保健室”、“女子寮”消灭掉5个姆沛的分身后终于平息了这场风波。

5周目

友情事件 安娜③

某天维因和安娜在修行时不小心掉到了一个无人的洞穴里，调查右上角墙壁上的裂缝发现新的道路，沿路到达空旷的场景后会在萨法的帮助下成功脱险。

6周目

友情事件 罗克西斯④



由于刚纳尔放出了“罗克西斯对帕梅拉有意思”的八卦消息，所以无辜的维因只好拿着大家事先准备好的对讲机前往“男子寮”打探罗克西斯的口风。之后出现的选项可以随意选择，而最后的结果自然也在意料之中，不但帕梅拉直接表明罗克西斯不是自己喜欢的类型，所有的同学都误认为罗克西斯真的喜欢帕梅拉并希望他不要气馁，只要坚持总有一天能够打动帕梅拉的芳心。

7周目

友情事件 帕梅拉④



前往“アトリエ廊下”会发现因为喝了帕梅拉调合出的药而晕过去的学生，接着返回工房调合或直接在“保健室”购买キュアポット交给“アトリエ廊下”区域“空房”中的学生得知帕梅拉的去向。前往【风の回廊·深渊】找到帕梅拉，但最后罗克西斯却抵挡不住帕梅拉的微笑也喝了同样的药晕了过去，最后返回学院的【资料馆】劝告帕梅拉不要再继续调合药品。

8周目

某天正当大家在讨论毕业后会从事什么工作时，校长意外到访带来了伊佐露迪老师的口讯，希望大家前往【マナの遗迹·下层中枢】了解关于炼金术的重要信息。迷宫中的敌人比之前会增强不少，中途被深水覆盖的区域需要前往左上角的房间调查机关才能通过（不调查机关可以在此垂钓），而在迷宫的最深处，正当众人被眼前数量庞大的玛娜水晶所惊呆的同时，伊佐露迪老师却只是将以往人类利用玛娜精灵的黑历史告诉了大家便匆匆离去。随后与场景中所有的同伴对话一次，维因会因为体内的能量和玛娜水晶产生了感应而释放了被封印在玛娜水晶中的怨灵，虽然经过众人的努力获得了最后的胜利，不过伊佐露迪老师的一系列举动却让大家感到更加不安。



BOSS ツヴァイスモンデ



敌人的特性会随着战斗的进行而不断地改变，所以一开始就要使用维因的“アナライズ”技能来显示它的状态，采用其没有抗性的攻击来进攻效果会高不少。另外战斗中不要使用任何“时间型”的技能，不然敌人会使用特技将其转化为HP和SP双重伤害的强力攻击，而一旦看到其使用时间型技能，就尽快派出罗克西斯来抵消掉，胜利后获得“绿色の石版”的配方书。

マナの遗迹·下层中枢



特殊地点	
垂钓	シャ　クギル、キングマグ
	マスノスケ、アラマキ
	マグクイーン、カツウオ
	トラウト、どらふぐデス
	タラバライ

宝箱
シルバークイラス
魔法の粘土
龙鳞の衣
820コール
谜の圆环
魔法の丝
常若の林檎
物理防御力の实
トランキライザー
魔法攻击力の实
900コール
ネクタルスーパー×3
950コール
トランキライザー×3
ケット・シーの首轮

地图收集
きよ水、小麦粉
盐、シャリオミルク
土、キプロス铜矿石
レジエン铁钢石、カーボン岩石
ドナー石、カノーネ岩
树冰石、リフユールポット
ネクタル、キュアポット
琥珀汤、エクセリフユール
トランキライザー、漆黑の羽
ペンデローク、大齿车
ボロボロの武器、ボロボロの铠
久远の桃



联机模式⑦ “ウィッチーズ☆”中一开始敌人就会禁止我方使用道具，所以必须集中攻击旁边的女魔法师才能确保获胜的可能性，最后的豹形敌人在濒死时会连续行动，注意回复特殊的“诅咒”状态即可，胜利后获得“时守りの齿车”、“フェリオス星团仪×5”。



第10话 生病的小猫和手足无措的自己

1周目

我们的学习生活终于迎来了最后一个寒假，虽然经过上次的事件后维因对自己的身分产生了怀疑，但是在萨法的安慰下，他还是决定全身心投入到学习中，为最后的毕业考试做好充分的准备。

2周目

配方书购买

地点	配方书
校庭	炎の壶
	冰洁装置
	发雷マシン
购买部	发火装置
	クーラー
保健室	圣なる杯

支线任务

调合	温もりとフローズン
报酬	10000 コール

目前难度最高的调合任务，由于调合“マスカットシャーベ”的素材初始エーテル值很高，所以一定要合理利用帕梅拉“50% リセット”、妮可“0 リセット”、姆沛“30 マイナス”的调合能力才能将最终成品的エーテル值控制在 16 ～ 18 之间，因此多使用“S/L 大法”自然是免不了的，最后将成品交给“食堂”中的女性。

调合	暑さを超えるモノ
报酬	5570 コール

调合 1 个“クールストン”交给“食堂”的胖子。

讨伐	双剑の魔神
报酬	4140 コール

前往【风の回廊 · 深渊】南侧的指定地点进行强制战斗，敌人的单体攻击威力相当大，最好使用“支援防御”来抵挡，如果运气好的话，在战斗中使用罗克西斯的支援攻击有可能让其陷入封印状态，这样它的全体火魔法完全就不存在威胁，否则就要装备饰品“地狱の火炎”来提前防范，胜利后获得“超振动机械剑”的配方书。

收集	课题手传って下さい
报酬	4460 コール

前往【神の伤痕】的采集点收集 1 个“ネコロ草”交给“教室”区域的女学生。

调合	靴ひも切れた
报酬	5360 コール

调合 3 个“クリスファイバー”交给“校庭”的男学生。

讨伐	小さい者たちの抗争
报酬	4950 コール

前往【千年树】中腹的指定地点进行五连战，由于大多数敌人的弱点为雷，所以只要装备对应的魔法很好对付，最后的 BOSS 在濒死时会使用附加很高“眩晕值”的全体攻击，注意回复即可。

讨伐	魔女三姐妹
报酬	3430 コール

前往【旧校舍】2 层的指定地点进行强制战斗，敌人全为魔法师并且对魔法攻击拥有很高的抗性，所以出战角色中一定要指派一些物理攻击角色。战斗中她们会频繁地使用全体魔法以及附带“睡眠”、“诅咒”、“封印”效果的攻击，所以事先要准备足够的“キュアポット”来恢复异常状态，不然就只能用罗克西斯的“ブリペンション”技能来使异常状态无效化，胜利后获得“お果子の乐器”的配方书。

神の伤痕

地图收集
辉くヒゲ、巨大木片
红色の羽、ユウバナの实
ハウレン草、土
赤土、ぷらうにマスク
野生の腐肉、もさもさ

宝箱
770コール
传说のローブ
圣辉石
1000コール
900コール

特殊地点	
采集	ネコロ草、トーン
	テルシアの花粉、深层海洋水
	药膳ラディッシュ、シンケオニオン
	キャロ芋
果实	ユウバナの花、マスカット
	ポンカン





友情事件 刚纳尔④

依次前往“教室”区域的“教室 C−1”、“食堂”、“资料馆”帮助学园的学生解决问题，不过具体的内容却和刚纳尔的初衷大相径庭，看来要伸张正义也并不是一件容易的事情。

3周目

友情事件 安娜④

在工房与安娜对话开始补习，先调合出 1 个“研磨剂”触发事件，接着前往【千年树】选择“果物”提示安娜需要准备的素材，然后再去【龙の墓场 · 骨の森】选择“クロム结晶”收集最后的素材，最后返回工房完成教务老师的补考。



4周目

友情事件 姆沛③



由于教务主任希望姆沛退学的决定激怒了姆沛，所以他挟持了菲罗梅尔和校长妄图想控制整个学校。之后与帕梅拉对话可以看到屋内的情况，而与其他同伴对话则可以得知两套营救方案：给予刚纳尔或妮可“フラム”实施强行突破；给予罗克西斯或安娜“烧き鱼”实施调虎离山，依次选择两种方案都会以失败而告终，最后姆沛用自己的真诚打动了校长才免除了退学的厄运。

5周目

一直处于虚弱状态的萨法再次晕了过去，而众人第一个想到的自然是曾经治愈好萨法的伊佐露迪老师，前往“教员室”区域的“教师私室 · イゾルデ”向老师询问让萨法恢复的方法，不过这次伊佐露迪并没有施以援手，反而希望众人处之泰然，让寄宿在猫体内的萨法自然地消亡。之后在菲罗梅尔的建议下前往【龙の墓场 · 原初の穴】，本以为利用最深处神龙安息地的灵气可以让萨法恢复过来，不过事情并没有朝众人预计的方向发展，甚至连伊佐露迪也追随众人而来，并召唤出强大的敌人来惩罚众人不听自己的劝告。艰难地获得胜利后，维因体内的力量再度觉醒让萨法重新恢复了健康，而伊佐露迪也似乎达成了某种目的后悄然离开了。



BOSS イゾルデ



敌人的单体攻击威力极大，如果不使用支援防御，即便是装备了高防御的防具也有可能直接被秒杀，所以战斗的基本原则是以菲罗梅尔使用时间型回复技能来保证我方的体力，其余同伴则多使用延缓敌人攻击速度的技能来进攻。如果事先已经学会了所有同伴“ガッツ”的被动技能，那么在战斗中使用支援防御即便是阵亡也会残留 1HP，可以立即用道具等方式来解除危机，胜利后获得“究级の灵药”的配方书。

龙の墓场 · 原初の穴

地图收集
ネクタル、琥珀汤
きよ水、小麦粉
盐、シャリオミルク
土、リフュールポット
キュアポット、エクセリフユール
トランキライザー、兽の牙
魔物の骨、龙骨
龙の鳞、龙の舌
青色钢、白色钢
赤色钢

特殊地点	
采集	ドンケルハイト、ヤドクダケ
	アイヒェロア、褐色の地下水
采矿	グラビ石、ペンデローク
	树冰石
钓鱼	キングマグ、マグクイーン
	龙の鳞、龙の舌

宝箱
地狱の火炎
ヘブンスシルク
うにの神秘
堕天の翼
宇宙からの物体
小さな宇宙
巨大音乐装置
魔力の首轮
金块
圣なる金属
きわどい衣装
高性能机械剑
ル · メルー齿车





联机模式⑧ “世界を越えし者”中敌人拥有“物理攻击一定几率无效”的特性，所以必须派姆沛利用普通攻击针对敌人的弱点进攻，再使用延缓敌人行动，以及让我方立即行动的技能争取在敌人行动前多攻击到它，胜利后获得“大地と森の靴”、“ソウルコア ×3”。

第11话 伊佐露迪的决心和迷茫的少年们



1周目

由于维因神奇地救活了萨法，大家都对个中的原因十分好奇，不过对于这个自己都不能解释的现象，面对大家的追问维因显然有点不知所措，最后还好刚纳尔及时替维因解围，而从刚纳尔口中说出“学习”的字眼也让安娜对他的看法大有改观。



课题 战斗学Ⅵ速度

前往【时计塔】的指定地点进行强制战斗，敌人会频繁地召唤杂兵，不过好在它们都有火属性的弱点，所以使用全体火魔法或姆沛的技能可以轻松进入“Burst 模式”。之后再继续使用强力单体技能争取在其行动 10 次之前（超过时间会逃跑，



从而使评价降低）消灭掉它，最后返回“教室”区域的“ヴェインたちの教室”与老师对话完成课题。

2周目

配方书购买	
地点	配方书
购买部	高贵な服
	豪华な船盛り
资料馆	インゴット

课题 纹章学Ⅱ

前往【マナ遗迹 · 下层中枢】沿路调查 3 个标记地点的纹章，由于有 10 个小时的时间限制，所以中途要尽量避免遇敌，接着返回学院“教室”区域的“ヴェインたちの教室”与教务主任对话，依次选择一、二、一项正确回答问题后完成课题。

3周目

课题 调合学Ⅸ应用

使用“ネクタルスーパー”、“エクセリフェール”、“ドンケルハイト”、“シンケオニオン”调合“エリキシル剂”，依次转到蓝、蓝、红、蓝的属性球就能得到エ　テル值 100 的成品，带着它前往学生课选择第一项完成课题。

课题 战斗学Ⅶチェーン

前往【风の回廊 · 深渊】的指定地点进行强制战斗，敌人对冰、火、雷魔法都拥有极高的抗性，所以一定要让学会了“兽特效”的妮可出战才能快速进入“Burst 模式”，再加上敌人的特技会附加诅咒、猛毒等异常状态，一定要准备充足的回复药应战，不然会一直疲于回复而无法进攻。要想获得“优”评价，只有在一名角色的攻击行动中累积攻击次数超过 30 次才行，比较好的行动方案是先让安娜发动“乱击 · 刹那舞幻刀”，然后依次让姆沛、菲罗梅尔和维因进行支援攻击并发动“连携奥义”，如此一来便能轻松打出 34 连击（必要时可以使用防御来调节行动的顺序）。胜利后返回“教室”区域的“ヴェインたちの教室”与老师对话完成课题。



4～7周目



本周最后两个讨伐任务需要先完成本话的其余任务才会出现，而且根据本周玩家选择触发友情事件的同伴，最后会达成相应的“角色结局”，如果想收集所有结局的话，一定要记得留下本周的存档才行。另外一旦触发一名同伴的友情事件，那么到本话结束都不会再触发相应的事件，希望消磨时间的玩家可以前往“男子寮”左上角的房间调查床铺选择第一项。

支线任务

调合	俺样と爆弹
报酬	8020 コール

调合 2 个“うにゴッド”交给“购买部”中的男性。

调合	毕业式の准备
报酬	10920 コール

调合 1 个“フェリオス星团仪”交给“教员室”区域“教师私室 · ロル”中的老师。

讨伐	奈落からの使者
报酬	8580 コール

前往【旧校舍 · 闭锁区域】的指定地点进行五连战，装备上全体雷魔法会使战斗轻松不少，最后出现的 BOSS 只要集中先消灭掉旁边的女魔法师即可。

讨伐	妖しのシッポ
报酬	7150 コール

前往【高台】的指定地点进行强制战斗，敌人一开始必然会使用特技禁止我方使用道具，之后便是各种全体魔法的轮番洗礼，如果我方角色的 HP 和魔防不高，很有可能撑不下几轮攻击便全体阵亡，所以一定要多使用姆沛的支援防御来避免其余的同伴受到伤害。利用妮可“兽特效”的普通攻击虽然可以很快进入“Burst 模式”，但由于敌人自身有物理攻击一定几率无效化的特性，所以不妨多使用带属性的全体魔法追击才能收到比较好的效果。将它们的 HP 削减到一定程度后，它们会转而使用“タウゼントカーズ”的特技让我方必然陷入“猛毒”和“诅咒”的状态，所以一旦看到这招的提示切忌使用“支援防御”让其他同伴中招，而且为了在之后的拉锯战中占据主动，最好能有两名角色会使用“ゼーレ”的复活魔法才行。

讨伐	バランス · カオス
报酬	5940 コール

前往【マナ遗迹 · 下层中枢】的指定地点进行强制战斗，开始阶段玩家要猛攻后方的调停者，并且不能使用全体攻击，否则会引起调停者的暴走，其多次连续行动很快就会让我方败下阵来。由于在普通状态下调停者的防御力很高，除非出现会心一击，不然只能对其造成 1 的伤害，因此要先多利用连击数高的技能来进入“Burst 模式”，之后再利用这段时间用强力的技能猛攻，争取尽快消灭掉它。旁边的两名杂兵一般只会使用全体魔法，威力并不高，但偶尔使用的特技会随机让我方同伴死亡，所以最好准备一些复活药来保证队伍的安全。

收集	田舍にキングマグを
报酬	6680 コール

前往【龙の墓地 · 原初の穴】的垂钓点收集 1 个“キングマグ”交给“男子寮”中的男子。

调合	人生の命题
报酬	6430 コール

调合 1 个“スウィーツランド”交给“食堂”中的女性。

讨伐	雪舞いし乙女
报酬	5970 コール

前往【龙の墓地 · 原初の穴】的指定地点进行强制战斗，由于敌人拥有火属性弱点，所以只要有针对性地进攻就能很快结束战斗，对其造成一定伤害后它会召唤同伴并使用时间型的冰属性全体魔法，利用罗克西斯的能力尽快抵消即可。

调合	炼金术の极意を
报酬	28760 コール

调合 1 个“金块”交给“アトリエ廊下”区域“アタノール室”中的管理员。

友情事件 菲罗梅尔⑤

准备“レッドスープ”、“レヘルン”、“健康菜々”三样物品交给工房内的刚纳尔尝试为菲罗梅尔调理身体，随后再前往“アトリエ廊下”解开和菲罗梅尔的误会即可。



友情事件 刚纳尔⑤

前往【旧校舍】消灭神秘的邪恶组织，沿途会遭遇 3 次强制战斗，由于此时只有维因一人，所以不要和中途的敌人战斗避免无谓的消耗。在最后的场景会遇到早已在此等候多时的刚纳尔，使用“カオスディボーション”技能轻松获胜后，刚纳尔将“正义的我们”组织完全交给了维因接管。



友情事件 帕梅拉⑤

前往“教员室”区域的“教师私室 · ゼップル”与其中的老师对话得知帕梅拉一直都想逃离学院，接着依次前往“アトリエ廊下”和“校庭”追捕帕梅拉，最后再调合出一个“ワシリーサの人形”交给刚纳尔即可顺利抓到帕梅拉。



友情事件 安娜⑤



由于在强制战斗中轻松战胜了安娜，所以安娜最终决定去深山中潜心修炼，但是一个星期后迟迟没见她回来……前往【高台】的山顶找到安娜，再次获得胜利后以为维因是在跟自己开玩笑的安娜却被背后袭击的怪物击晕了过去……

联机模式⑨ “双子の月”中敌人在承受一定的攻击后会出现每回合回复 9999HP 的效果，此时可以先使用刚纳尔的连携攻击降低它的防御力，然后再使用上一个敌人的应对法，尽可能在其行动前造成超过 9999 的伤害，胜利后获得“グナーデリング”、“フォースコア ×3”。

友情事件 妮可⑤



某天在走廊散步的维因又碰见了被女学生追得到处跑的妮可，返回工房询问相关的情况后，根据刚纳尔的建议，大家准备用妮可的新歌来改变学校同学对她的看法。准备“巨大木片”、“黑土”、“ブルーブ铅石”各5个交给工房内的刚纳尔，最后前往广播室击败看门的学生即可。

友情事件 罗克西斯⑤



为了证明自己的能力，罗克西斯和维因约定在放学后进行一场公平的较量。先调合出一个“キュアポット”交给工房内的刚纳尔，再前往“校庭”进行强制战斗，轻松获胜后罗克西斯决定即便是毕业后也要继续和维因较量下去。



友情事件 姆沛④

偷听完姆沛和弟弟的对话后，返回工房会得知姆沛的弟弟准备占领学校，前往“校庭”进行强制战斗，敌人只会使用一招全体火属性并附带“猛毒状态”的攻击，一定要做好回复的准备，胜利后由于刚才的战斗使飞船受到了损伤，姆沛只好让弟弟暂时留下来等待修复工作完成。

8周目

就在众人为毕业典礼准备时，伊佐露迪老师由前来工房希望维因能单独去资料馆的最深处走一趟，而为了搞清楚事情的来龙去脉，明知有危险的维因还是决定赴约。进入【资料馆】在南侧标记的地点使用传送阵前往【资料馆·未整理地带】，在深处从老师处得知，维因原来是由其父亲所创造出来的人工生命体，并且随着他体内的力量觉醒，他甚至拥有实现任何愿望的能力，哪怕是毁灭整个世界。最后为了将维因扼杀在摇篮中，伊佐露迪老师再次召唤出了强大的精灵和众人展开激战，胜利后众人只好暂时将受伤的老师送回了学园。



BOSS イゾルデ

敌人和之前的攻击方式没有区别，无非是体力和攻击力提高了不少，活用姆沛的支援防御可以躲过很多全体攻击的威胁，只要利用强力攻击进入“Burst 模式”后继续追击解决她只是迟早的事情。其偶尔使用的时间型攻击虽然威力不大，但很容易让我方同伴陷入“眩晕状态”，一定要使用罗克西斯的相应技能及时解除危机才行，胜利后获得“炼金の结晶”的配方书。





资料馆·未整理地带

宝箱	
トランキライザー×3	金块
エリキシル剤	圣なる铠
汉マント	伟大なるローブ
暗黑斗气	神经毛发
达人の服	兽の毛皮
咒术师の服	液状防具



第12话 过去的记忆和希望的未来

维因打伤伊佐露迪老师的事情很快在学院传开，很多同学也因为知道了维因的真实身分而对故意避开他，依次前往“教室”和“教员室”了解情况后返回工房会见到维因的另一个人格，接着再前往“校庭”会看到学院附近出现了巨大的石墙，完全阻挡了和外界的联系，从教务主任处接受调查的任务后进入最终迷宫。

沿路前进调查传送阵来到新的区域，依次在左、右三扇被封印的门内击败最深处的BOSS后启动中心处的电梯，利用它一直深入在迷宫的尽头与维因的另一人格进行最终决战。胜利后寄宿在维因体内的神秘力量终于彻底消失，维因也因此变成了平凡的人类开始了属于自己的全新人生。



BOSS 狂气の瞳

BOSS第一形态的全体攻击伤害较高，因此多使用姆沛的支援防御和菲罗梅尔的全体回复来应对会轻松不少。对于其使用的时间型陨石魔法，一旦看到BOSS连续召唤就要派罗克西斯出来化解，不然很有可能连回复的机会都没有就直接全灭。进入第二形态后一开始它会偶尔召唤杂兵辅助自己攻击，此时最好使用全体魔法顺带攻击杂兵，不然轮到BOSS行动时它会强制让杂兵自爆，不但会对我方单体造成很大的伤害，还必然会让该名同伴陷入“眩晕状态”，从而丧失进攻的良好时机；将其体力削减到一定程度后，BOSS会使用“光届かぬ世界”的特技强制让回复HP的效果无效化，因此这段时间内要多使用支援防御来抑制伤害，只要坚持住，胜利最终将属于我们。



心の槛

宝箱	
究级机械剑	超容量バッグ
ゴッドハンマ	神の首饰り
王族宇宙船	リフュールオール×3
リフュールオール×3	魔境的术式
名工の一振り	爪的超暗器
辉く圣杯×3	エリキシル剤×3
トランキライザー×3	エクセリフュール×3
エリキシル剤×3	辉く圣杯×3
リフュールオール×3	トランキライザー×3
エクセリフュール×3	リフュールオール×5
ネクタルスーパー×5	エリキシル剤×3
辉く圣杯×3	トランキライザー×3
エクセリフュール×5	常若の林檎

隐藏迷宫变更点

只要玩家在通关后保存过记录，那么读取最终BOSS前的记录前往【旧校舍·闭锁区域】调查“第5区画”右上角被关闭的门就能利用最里面的传送阵进入本作的隐藏迷宫。和PS2版不同的是，这次隐藏迷宫中的敌人不再具有“所有攻击一定几率伤害1”的无耻特性，而且即便是普通的杂兵也会掉落“增加能力上限”或“玛娜结晶”等强力合成素材，只要你有足够的耐心，想练就“超人”就变得轻而易举。相对的，敌人的攻击力较PS2版有明显的提升，尤其是某些敌人使用的全体攻击，在没有使用“支援防御”的情况下几乎等于秒杀我方前卫队员，因此除了准备足够的复活药，让装备上附带“ゼーレ”（复活魔法）才是保持战力的最佳选择。最后每3层出现的BOSS和PS2版相同，具体的战法可以参考总第182～183期UCG上“研究中心”的相关内容，不过从迷宫的宝箱中可以获得新追加的配方书，从而调合PS2版中没有附带任何从属效果的超强装备。

玛娜结晶	从属效果
フレイムコア	攻击++、スタン++
ウィンドコア	速度++、攻击超特化
メタルコア	魔法++、SP++
ミストコア	ブロッキング、防御超特化
ネイチャーコア	HP++、リジェネレイト
アクアコア	魔防++、必杀++
フォースコア	CS威力++、CSコスト--
ソウルコア	根性、ピンチに强い
アイスコア	防御++、のけぞり++
エターナルコア	デスブロウ、クイック

探索区域	配方书
第17区画	汉の武器、マナの指轮
	美しい发
第27区画	宝石のツメ、宝石の衣装
	マナの指轮
第37区画	谜の人形、マナの首轮
	マスターの服
第47区画	魔兽の革、黑い宝石
	巨大ハンマー
第57区画	魔兽の革、不思议なツバサ
	气合の布切れ、买い物バッグ
	宝石のツメ、マナの服

联机模式⑩ “影神”中敌人的全体攻击会附带延迟行动的效果，所以每次都要让姆沛来抵挡，以保证其他队员的行动力，“灭界剑·无双”在攻击时会附带吸血的效果，只要合理利用“支援防御”就能大大减少敌人的回复量，胜利后获得“ホーリーガード”、“エターナルコア×3”。

游戏进行时 IT'S GAMING

挖掘二线精彩 品味热门流行



经历了一个TGS之后，游戏进行时又重新回来了。尽管本期的游戏进行时篇幅有限，但是本期份量十足的攻略透解应该已经能让大家将最近所出的值得一玩的游戏都一网打尽了吧。所以在进行时中准备了两篇漫画相关的游戏为仍然找不到喜欢游戏的玩家来拾遗补缺。值得高兴的是不管是即将发售的官方中文游戏，还是掌机上的民间中文化游戏都比较丰富。在中文游戏风向标里我会详细地为大家一一道来。

投稿地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社收 邮编：730000
Email：guide@ucg.com.cn
攻略、研究、秘技、影像全面接受读者投稿！

一骑当千 雄辩之拳

一骑美女当千，女高中生无双

原名：一骑当千 Eloquent Fist
机种：PSP 类型：动作



有名的擦边球动画《一骑当千》这回移师PSP，以传统2D清版过关的形式为玩家带来惊喜。游戏的素质不算太高，不过作为动作游戏还算合格，隐藏要素也不算少，养眼镜头也是必不可少的。如果要求不高的话，倒还能玩一玩。

操作心得

□	攻击1	△	攻击2
×	跳跃	○	保险
L	斗气解放	R	奔跑

游戏基本上就是用□和△来组合出招，不过每个角色的招式都不一样，有的能以□和△互相组合，有的则只能连按□或△，出招表在游戏中按START键可以查看。没有出招完全一样的角色，这点比较厚道。

跳跃相关的攻击全部弱势，基本上可以忽略。保险就是动作游戏中用来救命的绝招，要费血，不过不少角色的保险都很强势。玩家的斗气槽变绿时可以按L发动斗气解放，斗气解放中玩家的攻防能力加强，斗气槽减空时状态自动解除。

斗气解放中按□可以使用必杀技，必杀技发动时全身无敌，而且判定很强，基本上是大半个屏幕，不过不同角色的判定也不一样。当角色的等级达到10级时，即可学会第2种必杀技，一般来说第2种必杀技要更强一些，不过消耗的斗气也多一些，需要斗气槽达到黄色时才能发动。



街机模式

这个游戏打隐藏要素主要靠街机模式，因此值得重点解说一下。街机模式每个人都有7关，关卡构成相同，就是BOSS战不同，其中第三关为二连战。

本作有成长要素，只要分数够高，角色就会升级。升级后各项能力都会提升，最高等级为30级。相信不会有人反复打街机模式练级，因此一遍过是我们的目标，这就要求每关拿到足够多的分数。

街机模式的分数与以下因素有关：累计连击数、最大连击数、击倒敌人数、击倒武将数、必杀技次数。此外还有几个附加得分，目前已知3种：不接关、不放保险和过关奖励。

连击数比较好获得，本作中敌人被打死之后仍可以继续连段，位置合适的话要想达到999段也不是梦。击倒武将数值得注意，不是说你打败BOSS就行了，而是一定要用必杀技将其KO，而且如此一来你就能看到养眼的爆衣画面。必杀技次数的得分相当高，此项纯粹是看玩家使用必杀技的次数，与是否打中人无关，因此我们应该在闯关的过程中狂放第1种必杀技。

隐藏要素

1. 角色等级达到10级时，自动学会第2种必杀技。

2. 任意角色以井或井以上的难度打通街机模式，即可开启该角色的画廊模式以及隐藏服装。部分角色无隐藏服装。

3. 任意角色以井或井以上的难度打通街机模式，可以使用左慈元放；用刘备玄德打通街机模式，可以使用暴走刘备；用孙策伯符打通街机模式，可以使用暴走孙策。

4. 三个势力的故事模式通关后，会出现新的角色，接关次数也会增加。故事模式全部通关后，可以使用曹操孟德。爆难度的街机模式通关，接关次数会变为无限。



中文游戏风向标


■无名战士 木马的咆哮

在电子邮箱里看到上期的读者来信，有读者表示尽管现在网上也可以搜到一些中文游戏的信息，但是终究缺少了那种一册在手，按图索骥的轻松和方便。其实如果大家每期关注我们进行时里的中文游戏风向标小版块就可以及时地掌握这半月间以及即将到来的中文游戏信息了，下面丁丁就言归正传。

继《火焰之纹章 新·暗黑龙与光之剑》以及《蓝龙PLUS》两款文字量不小的作品得到了快速汉化之后，NDS上SE的奇幻推理游戏《西格玛倍音》也在国庆期间推出了民间中文化版，要说这款游戏的文字量的确相当庞大，而且8月21日才推出日文版，能在这么短的时间里做完中文化再次让人感到惊喜。本作有着需要推理的剧情，中文化实在是大大的方便了玩家，让你可以更透彻地享受游戏的剧情。

除了像《西格玛倍音》这样的重头大作之外，NDS平台还有多款各种风格的中文汉化游戏推出。比如描述二战的主视角射击游戏《无名战士 木马的咆哮》；改编自漫画的动作游戏《结界师：黑芒楼袭来》；益智类的《触摸撤退！柔软战车》；搞怪的标榜"吃掉一切"的动作游戏《呷哺呷哺星球》；让你养一只乖乖猫的《梦猫DS》。

另外，就在11月，PS3游戏《小小大星球》的亚版中英文合版将正式上市。尽管比起其他版本要晚，但是这款游戏不仅有中文的菜单和字幕，还会加入中文语音，而且目前国外媒体对这款游戏的打分都相当高，这次中文地区的玩家也可以无障碍地全面体验这款游戏了，相当让人期待。


■小小大星球

火热秘技

"攻略透解"、"研究中心"、"火热秘技"欢迎来稿！

投稿地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社收
邮编：730000 Email：guide@ucg.com.cn

[提供者：阳光成员 SOLID]

噩梦骑士 NDS 日版

原名 ナイツ・イン・ザ・ナイトメア

蓝色模式

这个在9月底的战略大作相信有不少玩家把它打通了吧，其实这个游戏还隐藏着蓝色模式供大家挑战，如果大家觉得一周目不过瘾的话，不妨试一下这个模式，下面介绍一下这个方法。

把游戏打通一遍后，读取通关记录，之后你就会发现标题画面变成蓝色模式了，蓝色模式的变化如下：

① 标题画面的颜色从红色基调变为蓝色基调。

② 游戏的OP会发生改变。

③ マリア会变成2P颜色。

④ 对话也会发生变化，其中一些章节的标题和出现的同伴也可能会发生变化。

⑤ 结局会分为两个，而且在故事的最后还会有重要分歧，为了不剧透，还是留给玩家慢慢探索吧。

⑥ 敌人和宝箱的位置也会有相应的变化。

另外玩家如果不想玩蓝色模式的话（不读取通关数据），那也可以直接从通常的红色模式玩起，同样也可以继承数据。

猜谜魔法学园DS NDS 日版

原名 クイズマジックアカデミ－DS

隐藏人物

这次ライラ和クロニカ将会作为隐藏人物登场，要使用这两位人物，玩家需要在アカデミ－モ－ド里得到贤者升格，看到这两位特殊人物，玩家是不是特别有成就感呢？不过有一点可惜的是他们只能在クイックモ－ド里被使用，如果玩家在跟人连线时有机会看到这两个角色，那可以判断对方就是从クイックモ－ド连线过来的。

增加正确率和连续解答率的小心得

大家是不是还在为自己不超过10%的正确率在烦恼呢？其实除了上课的课程解答外，玩家跟其他同班同学对战时的解答率也会算在里面，因为他们出的题非常简单，把自己的正确解答率一口气拉上去不是问题，如果想借此想炫耀自己解答率的话不妨用一下这一招。

家庭教师杀手REBORN！战斗竞技场 PSP 日版

原名 家庭教师ヒットマン REBORN！ バトルアリーナ

在G房间输入特定的文字后可以获得一定的隐藏道具和人物，下面列出所有已知的密码以供玩家参考

密码	效果
ことり	可以购入ヒバード
きょうこ	获得京子的系统效果声
むくろう	可以购入ムクロウ
はる	获得ハル的系统效果声
だあく	可以购入死ぬ気の炎
いいぴん	获得イーピン的系统效果声
きんぴか	可以购入新的颜色
あほうし	获得ランボ的系统效果声
やみのおと	追加新的BGM
ぽいんと	得到5000点数

快速攒取点数

本作许多附加要素都需要点数来购入，玩家在中后期的目的应该都是攒取点数吧。这里告诉大家一个赚点数的小技巧。这个技巧的条件是先打出任务113，任务的名字是"てめ－ら全員！ 呪い殺してやる"，内容是打倒有自动回复体力的XANXUS，因为玩家选择的人物没有限制，这里我们同样选择XANXUS，战斗开始后连用バロットラ・デラ・フィアンマ[→＋○]，最短6秒结束战斗，这样一场下来就有800点数收入，大家再也不用为点数而烦恼了。

海贼王：无尽巡游 第一章 随波荡漾的秘宝 Wii 日版

原名 ワンピース アンリミテッドクルーズ エピソード1 波に揺れる秘宝

隐藏人物

人物	出现方法
くま	游戏2周目在树林岛打倒くま
エネル	在树林岛打倒エネル
クロ	在溪谷岛打倒クロ
クリーク	在溪谷岛打倒クリーク
モリア	在溪谷岛打倒モリア
ワポル	在冰山岛打倒ワポル
スパンダム	在冰山岛打倒スパンダム
青キジ	在冰山岛打倒青キジ
エース	在洞窟岛打倒エース
ひげ	在洞窟岛打倒　ひげ
バギー	在树林岛打倒バギー
ナイトメアルフィ	在溪谷岛打倒ナイトメアルフィ
暴走チョッパー	在冰山岛打倒暴走チョッパー
魔人	在洞窟岛打倒魔人
裁きの番人	2周目在中央の岛打倒裁きの番人
アーロン	在ボスラッシュ打倒アーロン
カルガラ	在ボスラッシュ打倒カルガラ
海兵队长	收集所有的海兵地图
バズーカ海兵	收集所有的海兵地图
神兵	收集所有的神兵地图
サーベル海贼	收集所有的海贼地图
ピストル海贼	收集所有的海贼地图
エージェント	收集所有的エージェント地图
二式エージェント	收集所有的エージェント地图

家庭教师杀手REBORN!战斗竞技场

爆裂热血的格斗演出



阳光成员 dikowj

原名 家庭教师ヒットマン REBORN！バトルアリーナ
机种 PSP 类型 格斗

本作是一款改编自动漫《家庭教师杀手REBORN！》的格斗游戏，虽然说是改编自动漫，但本作的故事是原创的，讲述了主人公纲吉为了阻止在彭哥列地下基地暴走的训练机器，而不断地接受挑战来训练和战斗的故事。本作的收集要素格外丰富，游戏中可以对角色进行装扮，衣服、饰物等均能由玩家自由搭配，可更换物件数量多达1000件，并可利用自己装饰造型的角色来进行对战格斗。

战斗系统简介

本作的战斗非常简洁，可以使用普通技、投技、必杀技、特殊技等展开激烈的战斗。普通技通过方向加○、□、△键的组合可以发出；×键的作用就是投技；必杀技比较特别，它不是我们传统意义上的"必杀"，其实就是普通的"搓招组合"；特殊技才是我们普通意义上的"必杀技"。而在战斗中按下START后，选择"コマンドリスト"就可以浏览所使用的角色的出招表了，十分方便。另外值得注意的是，通常站立在地上就是处在防御状态；当双方同时攻击出现攻击抵消时可以进入死气状态；连续攻击敌人可以使敌人进入眩晕状态，追加攻击可以造成更大伤害。



在HP槽的下方有一条气力槽，在防御状态下遭受攻击气力槽会下降，降至零则会出现破防现象，但时间极短。在最下方的是能量槽，当蓄满能量槽之后就可以直接通过R键施放人物特殊技。熟悉了战斗系统后，战斗就没有什么困难的了。

游戏故事模式

故事模式基本是按照《家庭教师》的剧情开展的。第一战强制选择男主角泽田纲吉，而后每打败一个人便能够使用那个人参加后面的战斗了。打第一次故事模式时算是一周目，最终BOSS是十年后云雀。而第二次打故事模式时也就算是二周目了，在二周目中所有的角色都变成了黑服版，并且最后的BOSS由十年后云雀变成了十年后六道骸，打败他后就可以使用这最后一个人物了，至此，所有的角色算是都收集齐了，而且完成故事模式还能获得一定数量的原画等东东，但是对于本作庞大的收集要素来说还仅仅是冰山一角。

关于游戏的收集要素

本作的收集要素不得不说是挺多的，但是玩上这个游戏后你便会发现其实收集它们并没有太大的难度，要的就是那么一点点的耐心和毅力，我想对于本作的粉丝来说这不算什么吧。具体说来，只要把任务模式全通，故事模式打上两遍，然后在竞技场模式用每个角色打上一遍，收集要素也就所剩不多了，剩下的也正是要玩家正真用心搜罗的了，在此就不细细介绍了。

最后不得不给予游戏的画面和音效一些肯定，画面的层次感做得非常好，伪3D的画面做到了乱真的效果，游戏的音乐也都很动听。但是如果您是一个主流格斗游戏的爱好者，我想您一定会很失望的，就是您进来尝试了，也会很快失去兴趣，所以我并不想向这些格斗高手推荐这款游戏。

如果您是一位《家庭教师》的粉丝，并且热衷于各种隐藏要素的收集，对格斗类游戏也很苦手的话，我想这款游戏再适合您不过了，不要犹豫了，赶紧拿起你的小P试一试吧！

软硬兼施

HARDWARE & SOFTWARE

主持人语

ACE飞行员：面对已经发售PSP-3000以及即将到来的NDSi，该如何引导玩家们正确的对待新上市的主机是个很大问题。不过，这么多年来经历了数台主机的更迭，笔者还是总结了一些心得与大家分享。因为老主机在新版本发售时，已经或即将进入停产阶段，翻新机也越来越多，购买分险较大；新主机初期必然的破解不成熟，购买后可能会一段时间无法"正常"使用全部功能。总结起来就是，近期"不宜购机"，无论是老主机还是新主机。

专题导购 关注消费热点话题

CR-5400的双槽马甲卡介绍

听音乐、看电影、玩游戏，这些对于PSP的玩家来说都是再熟悉不过的内容了，可是面对如此多的功能，大家会不会时常感觉到记忆棒的容量已经不能再满足我们的这些需求了呢？恐怕大多数玩家都会有这样的感觉，在面对动辄就1GB以上的游戏，即使是8GB的记忆棒也仅仅能够放下6个而已，如果再想拷贝一些音乐或者电影，8GB的记忆棒容量就不再够用了，可是令人更加无奈的是，目前市场上的记忆棒价格十分昂贵，即便是组装记忆棒的价格也是原装行货TF卡的1.5倍，这对于手头拮据而又想获得大容量全方位体验的玩家无疑是个噩梦，不过随着当前SSD固体硬盘技术的普及，这样的噩梦就将挥之而去了。因为一款名为CR-5400的双槽马甲卡（TF卡转记忆棒专用转接卡/适配器）来到了玩家的面前，这款银箭生产的产品通过基础磁盘阵列技术（RAID 0）让玩家们使用低价格TF卡便可以享受到高容量高性能记忆棒产品。



CR-5400的包装采用了简洁的吸塑折叠式设计，我们可以很容易看到CR-5400的整体构造，打开包装，会发现CR-5400在外型规格上和我们所熟悉的PSP标准记忆棒是一样的，不过在卡身的上下两边都多出了可插入TF卡的卡槽。由于CR-5400本身仅仅是转接卡，所以其本身并没有存储容量，我们需要将购买的TF卡插入到它两边的卡槽中才能使用，插入后生成的实际容量和TF卡的总容量一致。

由于CR-5400采用的是全新的RAID0系统，所以在插入TF卡完成格式化后就不能改变原先TF卡的容量甚至是插放顺序了。

· 如只使用一枚TF卡，请将TF卡插入卡槽(1)中；

· 如使用两枚TF卡，更换其中任意一枚，都需要重新格式化后方可使用；

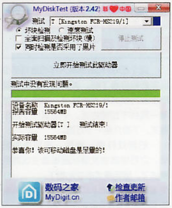
· 成功组建磁盘阵列之后，操作数据只能通过PSP的USB接口，或者使用记忆棒读卡器读取记忆棒一端，不可直接读写TF卡。





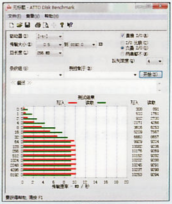
在速度测试开始之前，笔者首先测试了CR-5400对任何TF卡的兼容性状况，首先选用Sandisk 8GB（microSDHC CLASS 4）和Sandisk 4GB（microSDHC CLASS 2）两种TF卡进行混用，插上后格式化，剩余容量显示正常，没有任何问题，之后又采用了两枚规格相同的Sandisk 8GB TF卡（microSDHC CLASS 4）进行混用，格式化后剩余容量显示为15GB，也没有问题，需要说明的是由于磁盘容量的计算方式有所区别，这样的组合效果实际上就是16GB的"记忆棒"容量大小，通过两次不同的组合试验可以看出，CR-5400在双TF卡的容量组合不会受到TF卡大小的限制。

接下来笔者将被PSP格式化好的16GB的CR-5400从主机中取出，然后插到读卡器上并连接至电脑，此时点击右键参看可移动磁盘的属性，可以得知该"记忆棒"的实际容量为1633012992字节，合15.2GB。最后笔者又使用了PC上的磁盘测试软件MyDiskTest 2.42对CR-5400进行检查，发现没有扇区损坏等问题，实际容量为15564MB！（见右图四）



▲图四

下面笔者选用了PC上最为常用的测速软件ATTO Disk Benchmark 2.41来对CR-5400进行速度测试，在整个测试过程结束后，我们发现其写入速度最高为10.253MB/秒，而最高读取速度为9.298MB/秒，达到了的"高速"棒定义范围。（见右图五）



▲图五

接着，笔者又使用了FastCopy V1.72Beta1向CR-5400组建的16GB记忆棒进行满载试验，在测试中我们会向CR-5400一次拷贝将近16GB的数据，主要观察在拷贝的过程中会不会出现I/O错误，在经历了大约25分钟，连续4个3.9GB的文件拷贝后，没有出现任何报错后经校验所有数据都准确无误的写入到磁盘当中，写入中的实际平均速度为9.69MB/秒，与ATTO Disk Benchmark 2.41测试得到的最高写入速度10.253MB/秒仅有不到0.6MB/秒的差异，这说明了CR-5400出色的稳定性和优异性。

最后，笔者又测试了下当前比较流行和使用的一些PSP游戏以及自制软件，CR-5400的整体兼容性表现依旧很好，测试结果十分完美。比起目前动辄上千元的普通16GB记忆棒产品，无疑采用TF卡拓展的CR-5400整体价格更低，并且具有原装产品的稳定性和速度，相信将是玩家们购机的第一选择。

超技 蝎子光枪四代隆重登场

如果你有台Wii主机的话，那么光枪射击游戏可是这台主机无法错过的游戏类型。各大游戏厂商也在Wii上推出了一系列光枪射击游戏，比如SEGA推出的《死亡之屋 2&3》、《幽灵小队》等等。为了最大限度的体验光枪射击游戏的魅力，超技电子商行也推出了相对应的产品，这款"蝎子光枪四代"就是为Wii上众多光枪游戏打造的。

出品	超技（BLAZEPRO）
品名	超技蝎子光枪4代
种类	周边配件
对应机种	Wii
产品优势	适用于所有射击游戏



"蝎子光枪四代"最大特点就是采取左右手控制器完全自由组合的形式推出，这样就涵盖了Wii上所有的射击游戏类型。如果是那种固定路线的游戏，那只需要右手持枪就够了。而众多主视角射击游戏，比如热卖一时的育碧大作《赤钢铁》就可以用到左手控制器。用过Wii Zapper的玩家会觉得该产品的扳机键的手感非常生涩。经过我们试用，"蝎子光枪四代"在扳机键手感方面做了很大改进，频繁开枪也不会出现按键卡住的情况。

市场风向标 价格行情 提供最佳购机方案

每年一届的东京电玩展又隆重开幕了，在这次展会上，我们看到了很多熟悉的大作，比如说PS3、X360的《生化危机5》、Wii的《怪物猎人3》、PSP的《异说 最终幻想》等等。恐怕作为核心玩家的你，在看到这些大作的画面和试玩之后，都已经热血沸腾，正在摩拳擦掌，准备跃跃欲试了吧，而对于很多无机一族也应该会在看到喜爱的游戏后，考虑该何时购买自己心仪的主机了，所以按照老规矩，笔者来给大家介绍下近期整个电玩市场的行情，给准备购机的玩家一个参考。

购机推荐配置

PSP购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	PSP-2006（港版，可破解）	1420元
记忆棒	8GB MARK2 记忆棒（7773M）	190元
贴膜	Hori膜（组装）	10元
保护包	SONY软包（组装）	12元
总计：1632元		

点评 Sony在这届的TGS展会期间发布的最重大新闻莫过于PSP系列主机的最新系统固件5.00了。这则消息的发布无疑是一石激起千层浪，又让广大期盼PSP-3000尽快破解的玩家陷入了迷局之中，不过因为发售时间问题，头批投放到市场的PSP-3000将会搭载4.20系统，这对于想要入手PSP-3000的玩家是一个绝好的消息，比起最新的5.00系统，4.20系统在破解上显然会更加简单，更加容易破解，所以首批出货的PSP-3000必会引起一番抢购，而今后搭载5.00系统固件的PSP-3000会因为硬件和软件的双重加密，会给破解带来极大的困难。而在市场方面，随着可破解PSP-2000存货的日益减少，PSP-2000的整体价格又有了小幅度的上扬，恐怕这个走势要维持到PSP-3000的上市及破解情报的陆续公开了，如果玩家目前可以接受PSP-2000的报价还是值得出手的，因为一旦PSP-3000破解遇到瓶颈，PSP-2000价格就会持续走高，届时再想以目前的资金购买到破解相对成熟的PSP-2000大概就是奢望。

其他主机周边参考价格

PSP-2000主机（深邃红）	1660元
PSP-2000主机（金属铜）	1660元
PSP-2000主机（战神）	1720元
PSP-2000主机《MHP2ndG》	2500元
PSP-2000新型摄像头（带MIC）	298元
PSP-2000高仿色差线	50元
PSP-2000专用Hori膜（原装）	58元
PSP-2000专用卡登仕贴膜（新包装）	48元
4GB高速组棒（3839MB）	80元
MARK2 4GB高速组棒（3829MB）	110元
索尼 8GB组棒（7727MB）	160元
神卡精英版	65元
神卡标准版	95元
Wi-Fi ILINK	135元
盟区战卡	139元



▲PSP-3000包装。

X360购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	X360（港版，20GB，65nm，HDMI）	2800元
视频线	高仿X360 VGA线	48元
散热器	黑角X360酷冷风扇	68元
总计：2916元		

注：主机包装内已包含一支双线振动手柄。

点评 前阵子微软公布的X360降价举措，一举使得X360成为了最便宜的次世代主机，不过和国外不同的是，国内市场的X360售价依然高涨，这主要是目前市场上X360十分缺货，海关在查收监管物品最近又比较严格，大量的X360并不能及时的涌入，导致了供不应求的局面，而且现在新版的X360光驱不是很好改，所以涨价也是在所难免，想要购买X360的话不妨可以等一段时间看看。

其他主机周边参考价格

原装VGA线	260元
火牛（直插电源）	120元
手柄充电套装（4000mAh）	80元

PS2购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	PS2（港版，90006，已改）	1000元
手柄	原装8MB	110元
总计：1100元		

其他主机周边参考价格

原装DS2振动手柄	110元
高仿手柄	40元
8M组装记录卡	50元
组装色差线（PS3通用）	20元

DSL购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	iDSL（行货）	1080元
烧录卡	EZ5PLUS 清凉版	98元
TF卡	金士顿 2GB microSD卡（行货）	98元
贴膜	Hori膜（组装）	10元
保护包	黑角彩柔皮包	28元
总计：1314元		

点评 任天堂在10月2日的秋季发布会上不出意料的公布了NDSL的后续机型NDSi，新机的主要变化和此前日经日报所报道的新闻基本一致，增加了两个30万像素的摄像头和多媒体音频播放功能，取消了支持GBA游戏的Slot-2插槽，并将NDSL两块3英寸的TFT液晶屏幕升级至3.25英寸。可能大家乍看会感觉NDSi相比于NDSL的进化很大，实际其在外型等构造上还是延续了NDSL的设计，除了新增的摄像头之外，整体的架构依旧属于换汤不换药。此外因为NDSi取消了Slot-2的插槽，这导致了NDSL的一大特色——GBA联动，不能在NDSi上实现，这从侧面讲应该说是一个不小的遗憾。其实目前综合考虑起来，继续选购行货iDSL仍旧是比较明智的选择，毕竟NDSi主机破解需要一定的时间，并且由于是新品上市，JS们会把价格炒得很高，出手购买极容易被宰，导致多出很多不必要的支出，另外由于iDSL拥有SLOT-2插槽，其还可以享受到诸多的GBA大作，对于没有接触过上代主机的朋友，这也是一个值得考虑的因素，所以说对于NDSi目前还是继续观望比较明智，等不及的玩家早点考虑入手iDSL也是一个不错的选择，主要是NDSL和NDSi在形式上属于互补，并没有太多的进化。

其他主机周边参考价格

iDSL（中国龙）	1198元
EZ5PLUS标准版	118元
EZ5PLUS 豪华版	238元
SCDSone 中文版	180元
M3DS Real 中文版	200元
金士顿 1GB TF卡（行货）	58元
金士顿 4GB TF卡（行货）	188元
Hori膜（原装）	68元
卡登仕贴膜（新包装）	58元

PS3购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	PS3（港版，80GB）	2830元
遥控器	组装PS3专用遥控器	50元
线材	组装HDMI线	50元
总计：2930元		

注：主机内已包含一支标准无线六轴手柄。

点评 PS3由于新版本80GB的上市，原先市场上的主流机型40GB版本已经停产，所以这期的市场导购笔者推荐大家购买80GB版的，一方面80G版比起40GB版要多出40GB的存储空间，而价格却与先前的40GB版本基本一致，另一方面新80GB版PS3全部搭配DS3振动手柄取代无振动功能的SIXAXIA六轴手柄，玩家可以不必再另外购买。这又额外减少了一笔开支，不过新80GB版和40GB版一样，都不再搭载EE+GS芯片，故同样不能运行PS2游戏，请玩家们不要与早前的80GB版本相混淆。

其他主机周边参考价格

PS3专用蓝光光头	380元
原装DS3振动手柄	360元
原装色差线（PS2通用）	210元
组装色差线（PS2通用）	20元
SONY原装HDMI线（2M）	280元
BenQ G2400W（FullHD HDMI 1920*1200）	2800元

Wii购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	Wii（日版，未改）	1880元
直读	D2CKEY（白色）	70元
手柄	原装双节棍手柄套装	-
电源	北通直插电源	80元
视频线	色差线（高仿）	50元
总计：2080元		

注：主机包装内已包含一副双节棍手柄套装。



其他主机周边参考价格

WASABI（直读）	460元
Wii双节棍手柄套装（原装）	430元
Wii Zapper（高仿）	65元
黑角超级运动组合包	80元
《Wii Fit》（正版，同捆 Wii 平衡板）	820元
Wii SD卡适配器	38元
黑角Wii专用充电魔盒	98元
北通时尚支架	79元

点评 Wii主机市场比较值得关注的就是WiiKey 2代的上市，WiiKey作为当年国内装机量最高的直读之一，直至今日依旧保持着良好的游戏兼容，即使面对D2CKEY不能完美支持的游戏，WiiKey也能通过升级内核而完美兼容，不过后来任天堂全面启用了新版的光驱控制芯片，这导致了WiiKey无法再继续安装在新版的主机上，现在能够支持新版光驱的WiiKey 2代又重出江湖，这恐怕在以后会成为购买Wii加用直读的首选了。

市场报价信息更新截至2008年10月14日，各地行情不一，本文价格仅供参考。

スーパーロボット大戦Z

这期的研究是以隐藏要素为主。上期限于时间，仅放出了部分隐藏要素，以现在的正确资料看来，里面有不少问题。不过这次的隐藏要素的确有难度，不少隐藏要素都有5条以上的相关要求，形式和过去历代都不太一样。这也造成了玩家的不便，在打每一关之前都要研究一下，看看本关是否会关系到某隐藏要素。

研究中心 RESEARCH CENTER

超级机器人大战Z	NBGI	策略角色扮演
PS2 スーパーロボット大戦Z		日版
2008年9月25日	1人	7800日元
无对应周边		对应玩家年龄：12岁以上

文 曹纲 编 纱迦 美编 木仙



强化部件

全部仅男主角路线出现，这也是男主角比女主角路线简单一些的原因之一。不过由于男主角太猥琐了，导致不少人望而却步，选择了女主角……注意连续的市场情节必须有前一条获得的物品后才可发生接下来的事件，例如持有"トカゲのくんせい"后才会在23话之后在市场的情节后购入"纳豆"，以下其他市场相关的隐藏要素都有类似要求。



勇者の印

8话"天翅の记忆"完成后去市场获得"トカゲのくんせい"（需要在本话中アポロ和ジロン最少各击坠一只堕天翅）
23话"百鬼の挑战状"完成后去市场获得"纳豆"
28话"魂のコスプレイヤー"完成后去市场获得"大トカゲのクンセイ"
39话"スタート・イット・アップ"完成后去市场获得"勇者の印"

ハロ

16话（ガリア路线）完成后去市场获得"RAY=OUT 创刊号"
22话完成后去市场获得"サイン入りディスク"
35话（レントン搜索路线）完成后去市场获得"レアなウィール"
52话完成后去市场获得"ハロ"

钢の魂

7话"月の女神"完成后去市场获得"シルバーアクセ"（需要在本话中击坠シャギア或オルバ）
19话"建国のブリザード"完成后去市场获得"化妆道具"
47话"俺达の行き先"完成后去市场获得"花束"
原作路线49话，架空路线53话完成后去市场获得装备アイテム"钢の魂"。

堕天翅の翅

26话完成后去市场获得"ホンコン土产のビデオ"（需要在本话中桂和シャイア合计击坠8机以上）
29话完成后去市场获得"エマーン土产のペナント"
36话完成后去市场获得"チラム制のバイク"
41话完成后去市场获得"堕天使の翅入手"

追加武器

フライングアーマー突击（高达MK-II）

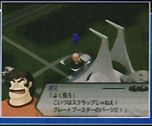
女主角路线9话，用カミーユ击坠ライラ后发生剧情战斗，之后追加武器"フライングアーマー突击"，男主角路线最初即可使用。

メガ・バズーカ・ランチャー（百式）

15话中让クワトロ击坠3机以上，15话结束后，选择路线之后在市场获得"大容量エネルギーパック"，19话结束后在市场获得"メガコンデンサー"后武器入手。没有拿到的话，34话自动入手。注意男主角路线触发隐藏部件"钢の魂"的相关条件后，19话过关后，在市场发生的情节以"钢の魂"的优先，好在百式在男主角路线此时也用不了几话。

グレートブースター（グレートマジンガー）

24话让ボス移动到当初大魔神撞击的地方（地点参考配图），会发生捡到"グレートブースターの破片"的节，32话前往市场购入"光子力研究レポート"后武器追加。没拿到的话以后也会自动获得。



G-ビット（GX和DX）

满足以下两个条件之一的话，架空路线52话或原作路线50话结束后前去市场可发生情节，追加武器。

1. 持有ブラックボックスF
2. ブラックボックスF取得条件达成两条，或者SR点在50以上

ブラックボックスF取得条件

1. 男主角路线7话击坠シャギア和オルバ
2. 男主角路线7话击坠エニル
3. 共通路线14话用ガロード说得エニル
4. 共通路线14话不击坠エニル
5. 男主角路线27话用ジャミル或者ガロード击坠パトゥーリア

以上5点中满足4点的话，27话完成后在市场获得。

バルディロイザー

44话满足胜利条件后发生剧情战斗，之后バルディオス会追加这一武器。这话还有两个特色剧情，如果超过回合数的话，会以フィクサー1撞击人工太阳的方式过关；如果完成败北条件（例如母舰被击坠）或者超过回合数限制且フィクサー1已经被击坠，那么就会出现地球被洪水淹没的特殊GAME OVER画面。没拿到的话以后也会自动获得。

ビームライフル（ハイパー）&突击

架空路线51话或者原作路线49话用カミーユ（乘坐Z高达）所在的小队击坠ヤザン，之后会发生剧情战斗，Z高达追加这两件武器。不满足条件的话，56话任意我方击坠ヤザン后自动追加。

©2008 NBGI.

隐藏机体

アクエリオンアルファ

架空路线48话或者原作路线51话先击坠アクエリオンオメガ和アクエリオンデルタ，然后再击坠アクエリオンアルファ，过关后进入市场会有相关剧情，购入"ベクターマシン"后机体入手。不满足条件的话，57话自动获得。

ザブングル2号机

男主角路线在32话后选择留守，35话击坠ティンプ，过关后在市场获得コンピューターコア，45话在市场获得高性能ガソリンエンジン后入手。可继承ザブングル的改造。

ディイジェ

女主角路线限定，25话完成时，满足以下条件之一后，26话完成后入手。

1. カミーユ、クワトロ、アムロ、ブライト、エマ、レコア、アポリー、ロベルト、カツ的平均等级在25以上
2. アムロ、カツ的击坠数平均在25以上

ガンダムMK－Ⅱ（黑）

女主角线3话不要击坠エマ，之后选择太平洋路线，18话アムロ即可乘坐ガンダムMK－Ⅱ（黑）登场。不满足条件的话，则是乘坐リックディアス（红）登场。

TFO

13话中，让甲儿被敌人击中过，过关后在市场获得"超合金NZのかけら"，15话过关后在市场获得"慣性制御工学マニュアル"后入手。不满足条件的话，24话自动入手。

ラッシュロッド

ガリア路线18话完成时，ゲイナー、ゲイン、ガウリ、サラ、ベロー、アデット的击坠数合计在100以上，过关后在市场获得"スクラップ（OM）"。然后在22话完成后在市场获得"オーバーコート后即可入手。



隐藏同伴

铁甲鬼（メカ铁甲鬼）

24话用リョウ和铁甲鬼战斗过，然后25话最后盖塔单挑获胜，过关后加入。

フォウ（ギャプラン）

话数	条件	点数
26话	カミーユ和フォウ战斗	1
	用カミーユ击坠フォウ	1
29话	用カミーユ击坠フォウ	1
30话	用カミーユ击坠フォウ	1
36话	用カミーユ击坠フォウ	1
	在击坠ステラ之前先击坠フォウ	3
	在击坠フォウ之前击坠ステラ，但是满足ステラ加入条件	2

女主角路线限定，36话フォウ击坠时，按照上表计算的フォウ点数在5以上，或者フォウ点数4且SR点28以上，就算完成フォウ加入条件。这样38话她会和万丈一起作为我方增援出现。

ステラ（ガイアガンダム）

话数	条件	点数
3话	ステラ击坠	1
15话	シン和ステラ战斗	1
	スティング、アウル、ステラ击坠	1
26话	シン和ステラ战斗	1
29话	用シン击坠ステラ击坠	1
30话	用シン击坠ステラ击坠	1
	フォウ击坠时ステラ仍然在地图上	1
36话	用シン击坠ステラ	1
	在击坠フォウ之前先击坠ステラ	3
	在击坠ステラ之前击坠フォウ，但是满足フォウ加入条件	2

女主角路线限定，36话ステラ击坠时，按照上表计算的ステラ点数在8以上，或者ステラ点数为7且SR点数在28以上，就算完成ステラ加入条件。架空路线51话或者原作路线56话过关后加入。

チャールズ和レイ（スピアヘッド）

男主角路线32话后选择寻找レントン，33话中レイ和チャールズ合计击坠10机以上，35话レイ和チャールズ同ホランド战斗时会有相应的对话情节，之后用レントン分别说得二人，击坠后最终话作为援军出现。

アテナ（ナイキックアテナ机）

41话用桂和オルソン先后说得，当场便会加入。不满足条件的话，过关后加入。

ルビーナ

44话出现后顺利逃脱（或击坠敌方战舰强制脱离），过关后加入。

ヤッサバ

男主角路线限定，持有ラッシュロッド的状态下完成47话，过关后加入。

レイ和タリア

首先在47话后选择架空路线，56话用キラ、シン和レイ战斗，再用シン说得后用シン击坠他，过关后和タリア一同加入。

イザーク

43话用キラ击坠イザーク，56话用アスラン说得イザーク，过关后加入。注意在47话选择原作路线的话，可以在48话用アスラン说得イザーク，这和43话二者满足其一即可。

サラ（ボリノークサマーン）

女主角路线限定

1. 32话后选择ジブラルタル路线，34话用カツ和サラ战斗
2. 35话用カミーユ或カツ击坠サラ
3. 37话用カミーユ或カツ与サラ战斗，然后在56话用カミーユ说得サラ
4. 说得后再击坠サラ

满足以上条件，56话击坠シロッコ时レコア还在地图上，并且满足レコア加入的第二个条件，过关后加入。

レコア（パラス・アテネ）

女主角路线限定

1. 架空路线51话或者原作49话，用クワトロ、カミーユ、ファ、エマ之一和レコア战斗，战斗后双方生存，再用カミーユ或ファ说得

2. 56话用カミーユ说得レコア满足以上条件，56话击坠シロッコ时レコア还在地图上，并且满足サラ加入的第四个条件，过关后加入。

ツィーネ（カオス・カペル）

59话让主人公和ツィーネ战斗两次，之后可说得，过关后加入。注意要END点在15以上，或者END点在7以上且SR点在46以上。

ハマーン（キュベレイ）

47话结束时选择架空路线，51话完成后自动加入。

ティファア

架空路线52话或者原作路线50话，完成初期胜利条件后，如果满足以下条件时，ティファア会作为カロード的副机师参战，她也拥有SP回复的特殊技能。

1. 拿到ブラックボックスF
2. ブラックボックスF取得条件达成两条，且SR点在40以上

アサキム（シュロウガ）

男主角路线限定，最终话“俺の未来、お前の未来”中，ツィーネ已经加入的情况下，用ランド击坠アサキム，会在后来作为我方援军登场。

其他隐藏要素

男主角路线

路线	话数	条件	点数
	15话	胜平和ブッチャー战斗	1
		ブッチャー击坠	1
ガリア	18话	ガイゾック登场前击坠2个敌人	1
	40话	ブッチャー击坠	2

42话“终章开幕”开始时，上表点数在4以上，且SR点在32以上，就不会发生爆破情节，胜平出击时气力200。

アキ生存

女主角路线

路线	话数	条件	点数
	7话	ザンボット3登场时胜平的击坠数在5机以上	1
	8话	ブッチャー击坠	5
	15话	胜平和ブッチャー战斗	1
		ブッチャー击坠	1
ガリア	18话	ガイゾック登场前击坠2个敌人	1
	28话	ゼラバイア登场前メガブースト全部击坠	1
周边警戒	33话	完成本话	3
	40话	ブッチャー击坠	1

アキ是神胜平的异性朋友，按照原作的话会被当成人体炸弹而死。在42话“终章开幕”开始时，上表点数在7以上，就不会发生此情节，这样胜平出击时气力200。

架空路线分岐

在上期提到过，47话之后会有两条路线，但是选择并不一定会出现，也有可能直接进入其中一条。具体条件由下表列出的ZAFT点以及SR点来决定，流程中要注意的事情还是很多的。

话数	男主角路线	女主角路线	
第2话		选择“强夺されたガンダムを取り押さえる”+1	
第8话		用アスラン击坠サトー+1	
分岐	太平洋路线	ガリア路线	
第16话	キラ击坠+1		
第29话	イザーク击坠时イザーク队以外的ザフト小队全部在地图上+2	己方将キラ击坠+1	
	过关时ザフト小队剩下3小队以上+1	マリュー击坠+1	
第30话	过关时我方增援部队没有击坠一台敌机+1	己方将キラ击坠+1	
		マリュー击坠+1	
分岐		ジブラルタル基地へ	周辺の警戒
第35话		过关后+1	
第36话	デストロイガンダム让シン击坠+2	满足ステラ的加入条件+1	
	デストロイガンダム让キラ击坠−1		
	シン和ステラ战斗+1		
第38话	キラ击坠后过关−1	キラ在地图上时让シン被击坠+2	
	シン击坠后过关+1	シン没有和キラ战斗的情况下，将キラ击坠+1	
第39话		ZAFT点在6以上时，アスラン出击时的对话有变化	
第42话	我方出击选择后，ZAFT点在9以上时对话有变化		
第43话	本关开始前ZAFT点在9以上时，シン会有疑问		
	用シン将アスラン击坠−1		
	到第四回合来结束初期战斗+1		

47话结束后，ZAFT点在10以上且SR点在36以上时，会出现选择，タリア可选择留在我方部队中（架空路线）或者返回ZAFT（原作路线），之后的剧情和关卡会有较大区别，例如架空路线会有哈曼加入。由于2周目会无条件出现选择，会玩二周目的玩家倒不需要刻意追求一周进入架空路线。不满足出现选择的条件的话，ZAFT点在9以上，或者ZAFT点在7以上且SR点在36以上，会直接进入架空路线，否则会直接进入原作路线。



END点

END点主要影响两个原创人物（アサキム和ツィーネ）的加入条件，此外结局也会有小小的差异，例如END点高的话，女主角会从平行世界找回两个失散的同伴，男主角的萝莉老婆则会长大。具体条件如下：

路线	话数	条件	点数
共通	41话	チラム军登场时没有击坠エマーン舰以外的敌机	1
		チラム军登场时有击坠エマーン舰以外的敌机	−1
		用オルソン说得アテナ	1
	42话	シナリオ开始时アキ生存的条件成立	1
	43话	到第四回合来结束初期战斗	1
		用レイ将アスラン击坠	−1
	44话	ミディフォー到达目的地（也可通过击坠アフロディア击坠或ネグロス击坠来达成）	1
		ソルグラヴィオン登场后2回合内击坠人工太阳	1
		アクエリオン将双翅击坠	1
	45话	ホランド或ジロン到达指定地点	1
		过关时友军没有被击坠	1
	46话	4回合以内将敌小队12队以上击坠	1
男主角	47话	ランド和アサキム战斗	1
女主角		4回合内将デンゼル、トビー击坠	1
架空	48话	アラン击坠	1
	49话	ビッグデュオ・インフェルノ击坠时ベック没有被击坠	1
	50话	两翅击坠	1
		グレン击坠	−1
		过关时诗翅还在地图上	−1
	51话	クワトロ、カミーユ、ファ、エマ之一和レコア战斗，且双方生存	1
	52话	シャギア、オルバ同时击坠	1
		将ギンガナム的HP降低到50%以下	1
原作	48话	全灭敌人过关	−1
	49话	クワトロ、カミーユ、ファ、エマ之一和レコア战斗，且双方生存	1
	50话	シャギア、オルバ同时击坠	1
	51话	两翅击坠	1
		グレン击坠	−1
	53话	将风见博士的HP降低到2000以下，发生救出俘虏的情节	1
共通	55话	シャギア击坠	1
		オルバ击坠	1
		ギンガナム击坠	1
架空	57话	音翅、头翅都击坠	1
原作	56话	ラクス说得ルナマリア时シン在地图上	1
		ルナマリア击坠	−1
	57话	音翅、头翅都击坠	1
共通	58话	选择“パラダイムシティで生きていく”	−15

栏目主持 晴天

掌中天地



包罗掌中万象
遨游自制天地





由于最近火云同学忙着整理TGS相关的内容，所以本期的“掌中天地”栏目就由晴天暂时客串主持一下。而这次为大家带来的最劲爆消息，自然就是PSP-3000的实机评测了，自从今年的莱比锡游戏展上公布新的机型后，在画面上更加优异的表现、新增麦克风和隔行输出的改进都使这名PSP家族的新成员成为了众多掌机玩家关注的焦点。还在犹豫是否要购入PSP-3000的玩家们，不如先和我们一起来了解一下它的实际表现再做决定吧！

实用技术 掌中天地

千呼万唤始出来 PSP-3000实机评测

评测版本

由于10月14日同捆PSP-3000的《瑞奇与叮当 尺寸事件》娱乐套装已经率先在北美地区发售，所以这次我们评测的主机就来自于这个套装中。另外根据截稿前得到的最新消息，目前国内的电玩店已经有港版的PSP-3000出售，并且受无法破解的影响，售价甚至比目前的PSP-2000还要略低一些，想体验新功能的玩家可以考虑尽快入手等待进一步的破解信息。

同捆内容一览
PSP-3000主机1台
《瑞奇与叮当 尺寸事件》游戏1套
1GB记忆棒1根
《国家宝藏2》UMD电影1张
《无限回廊》PSN下载券



■《瑞奇与叮当 尺寸事件》娱乐套装

整体做工

由于新增了诸多功能，但售价几乎和PSP-2000相同还是让很多玩家对主机的做工产生了疑问，认为官方有“偷工减料”的嫌疑。不过从目前主机外观等细节上来看，PSP-3000整体的手感还是比PSP-2000平滑了许多，而且去掉主机外层的釉面后，也不容易留下指纹等痕迹，即便是长时间的使用也不会给人很“脏”的感觉。



▲和PSP-2000相比，除了将“HOME键”改为“PS键”外，“SELECT”和“START”键也采用了全新的椭圆造型。



▲背面的金属光圈有明显缩小，这样也大大减少了被磨损的几率。

麦克风尝鲜



和之前公布的情报一样，音量按钮右侧的小孔就是PSP-3000新增的麦克风。我们尝试登录“Skype”对通话质量进行了测试，实际的效果还是非常清晰，但玩家在使用时还是要注意PSP自身的音量，只要不开得太大就不会被录入麦克风中，影响正常的通话。

▲比起“Skype”，大家更期待的应该还是能够对应语音聊天的游戏吧。

画面大比拼

PSP-3000对屏幕的改进绝对是所有玩家最关注的一个焦点，而且很大程度上也决定着你是否会购买它。在XMB界面我们能够在“主机设定”下找到名为“色彩空间”的全新选项，使用系统默认的“宽”设置，相继在实际游戏以及查看图片中和PSP-2000所表现出来的效果进行了比较后，我们发现PSP-3000在画面色彩的饱和度上的确有了很大提升，甚至在强光下进行游戏，也不会像以往一样“晃眼”。



▲XMB界面下我们就已经能很清楚地看到PSP-2000（上）与PSP-3000(下)的区别。





▲▶同一款游戏在不同环境下的画面表现，PSP-2000（上）的画面在阳光下甚至已经有些灰白，失真情况比较严重。

玩家的反馈信息

以上虽然我们已经对PSP-3000主要改进的方面进行了对比，不过在截稿前我们却从一些国外玩家的使用反馈中发现了两个比较突出的问题：（一）首批出厂的部分机器中屏幕颜色略微偏黄；（二）在画面高速变换中（如播放快速运动的视频或游戏）时屏幕上会出现类似“隔行扫描线”的现象。现在由于官方并没有针对这些现象进行解释，所以是PSP-3000本身的硬件缺陷，还是系统软件问题暂时还不得而知，玩家可以继续关注我们的后续报道。

综合评价

拿到实机的使用情况的确和之前官方公布的差别不大，不但主机的整体做工没有缩水，对屏幕的改进也成为了PSP-3000在掌机市场更具杀伤力的武器。之后官方提供的5.0系统在功能上更强调和PS3的兼容性，加入“实场”的选项主要意图就是希望通过目前PSP的市场占有率来推进PS3的销售情况，这个方法是否能够达到官方预期的目标，在即将到来的年末商战中应该就能见分晓。

策划 星夜 文 藤曦、清国倾城 美编 一刀



掌机时代



据统计，截至10月5日，NDS全球销量8191万台，PSP为3872万台，两大掌机的总销量已经突破1.2亿台，比三大次世代主机高5000万台。在日本，掌机业规模已经连续第三年超越家用机；在中国，PSP已经成为PS2真正意义上的继承者，处于绝对主流的地位。游戏产业正在改变，玩家的习惯也在改变。过去我们只在不方便使用电视时偶尔玩一下GB或GBA，现在我们经常坐在大电视前津津有味地玩PSP，在掌机上享受家用机级别的画面。当索尼与微软在次世代主机上费力地说服玩家接受游戏下载服务时，从网上下游戏已经成为中国掌机玩家的习惯，"D版碟"这个词汇渐渐陌生，中国领先全世界实现了"网络化发行"的主流化，盗版游戏的标准价格不再是5元钱，而是零元。

在全球其他正规市场，掌机也在让人们的生活悄然改变，日本的电车里出现越来越多手捧NDS的女性，中小学里三五成群的少年聚集在一起玩《MHP2G》成为校园里的新景致，老年人也加入到掌机大军；在欧美，少女们最希望收到的圣诞礼物不再是芭比娃娃，而是《任天狗》。你经常会看到这么一幅画面：满头白发的老奶奶手里拿着NDS，与手握PSP的孙子坐在一起，一老一少，自得其乐。

这是掌机的时代，这是全民游戏的时代。

PSP 东方的崛起



欧美 四面楚歌！

今年9月份，SCE全球工作室总裁吉田修平屡次公开表示对第三方"非常失望"，因为他们正在抛弃PSP。吉田修平认为第三方正在"丢失机会"……这种由高层在公开场合对合作伙伴"表示失望"的论调是相当罕见的——除非状况已经恶化到无法挽回的地步。

PSP曾经是一个备受欧美第三方拥护的平台，在公布之时以及发售初期，欧美第三方的支持力度不可谓不高，而PSP本身的表现也非常出色，在北美首发时百万台PSP遭无数玩家抢购的情形至今仍令人历历在目。事实上，直到今天，PSP在美国的硬件销量依然令人满意，根据NPD的统计数据，到2006年底，PSP在美国的总销量为665万台，2007年一年内卖掉了382万台，比2006年有明显的增长。2008年的前8个月销量为180万台，比2007年同期增长20万台。因此光是从硬件销售数据来看，PSP在欧美无疑也算得上是一部健康发展的主机。然而真正的痛脚在于软件。

在2005～2006年间，欧美第三方对PSP报以空前的热情，PSP成为有史以来最受第三方欢迎的掌机。在2005年，PSP在欧美的硬件销量获得压倒性胜利，远远超越NDS，受此局势刺激，到了2006年，PSP上的软件数量达到了顶点。然而就是在这一年，绝大多数PSP游戏销量不佳，PSP市场就像是在沸点之时突然急剧降温，而任天堂通过将"触摸世纪"风暴带到欧美，加上NDSL的威力，完全逆转了与PSP的竞争局势。于是到了2007年后，PSP的游戏数量骤然减少。到2008年，PSP软件数再度大幅降低，通过逐月对比可以发现，2008年PSP在北美的游戏软件数量减少了大约4成。

在逐年减少的PSP游戏中，独占游戏所占比例也在降低。匮乏能够展现PSP特点的独占游戏是PSP在欧美陷入困境的最主要原因，《怪物猎人携带版》在欧美难以打开市场，而欧美厂商又一直拿不出这种只有用PSP才能感受到最大乐趣的游戏，EA等习惯全平台发展的厂商通常是将家用机版的画面和内容缩水之后移植到PSP上，并未透彻研究掌机特性，因此PSP游戏给人最大的印象就是"PS2的缩水版"，购买了家用机版的玩家缺乏继续购买PSP版的动力，而多数玩家显然更愿意在家用



■从PSP的广告风格就可以看出它在欧美的年龄层定位。

机上获得更完整的体验。

PSP缺乏独占游戏的原因是缺乏市场引导，而市场引导是硬件商应尽的义务，任天堂引导的"触摸世纪"成功树立了低成本高收益的经营模范，而索尼却因为在PS3上自顾不暇，因此冷落了PSP。在日本，Capcom通过《怪物猎人携带版》取代了索尼的作用，成为市场引导者，而在欧美，尚未有可靠的新模范出现。PSP销量最高的游戏是《横行霸道 自由城故事》，但它的热销仅仅是因为《GTA》这个名字，游戏本身并未像《MHP》一样因为PSP而带给人全新感受，因此续作销量惨跌了一半，原本计划中的《横行霸道 圣安德里亚斯故事》也没了下文，反倒是开始为NDS开发《横行霸道 唐人街战争》。《GTA》在美国的地位就相当于《DQ》之于日本，对于其他第三方有至关重要的参考价值。一位发行商高层说："如果《GTA》都无法维持其在市场上的地位，我们还能有什么机会？"

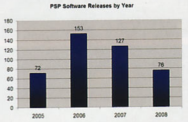
在2005和2006年，SCEA为PSP投入了大量游戏，第三方受其引导也适时调整了自己的商业模式，推出了大量作品。2006年末PS3上市后危机四伏，SCEA认为PSP市场已经相当稳定，因此全力投身于PS3事业，于是2007年里SCEA第一方的PSP游戏数量从16款减少到7款。到了2008年，SCEA发现第三方正在争相抛弃PSP，于是又重新提高了PSP游戏发行数量，但已经无法挽回第三方失去的信心。

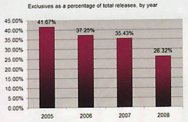
在SCEA的初期努力中，最成功的当属《海豹突击队 亡命战队》，这是与《MHP》一样以联机乐趣为卖点的游戏，在热爱军事题材多人网战的欧美本来有很大的市场潜力，但续作不仅没有像《MHP2》一样在口耳相传效应中日益火爆，销量反而一落千丈，原因就在于这两个游戏系列玩家年龄层的本质性差别。前者是以成年人为主要市场，后者是以中小学生为主，没有了在学校里联机的环境因素，就没有了口耳相传的土壤，对画面和真实性有更高追求的成年玩家只会抱怨《亡命战队》远不如在家用机上的网络对战。此外，日本的上班族绝大多数都是乘坐电车上下班，而欧美大多为自己开车上班，因此作为PSP主力市场的这个用户层没有在路途中用PSP消磨时间的机会，PSP的实际使用率极低，对他们来说，iPod之类音乐播放器已经够用。因此PSP在欧美的硬件销量虽然不算低，但软件销量从来都是在几大现役机种中垫底。而NDS由于将市场定位于中小学生以及闲暇时间充裕的家庭主妇与老年市场，因此能够有更高的使用率。从2007年秋季开始，SCEA也加强了对低龄市场的开拓，将发售了一年多的《达斯特》与新主机套装捆绑销售，使其销量实现大反弹，最终突破了200万。但任天堂在欧美的低龄市场过于强势，即使是在处境最困难的N64和NGC时期，任天堂在这块市场的占有率也要高于索尼，面对强势的NDS，PSP更加难以突围。

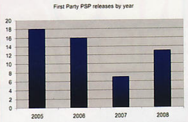


▲获得大奖的PSP广告之一：导盲犬。含义是有了PSP，走在路上就跟瞎子差不多了。

为了引导第三方从M级游戏转移到低龄游戏，北美PSP业务经理John Koller表示，他们在2008上半年一直在进行"路演"，造访了所有的主要发行商，目的是实现与第三方"口径统一"，加强中小学生市场。Koller说："我们的研究表明，在未来12个月内，年轻母亲们有为孩子购买PSP软硬件的强烈倾向。"Koller表示在2009年人们就会看到他们努力的成果，"我们已经让零售商们做好准备，我们已经准备了大量著名系列作在明年发售！"







▶右边的三个柱状图对从2005年到2008年PSP在北美的发展形势进行了直观的对比分析。它们从上至下依次为：PSP北美游戏数量推移趋势；PSP北美独占游戏比例推移趋势；SCEA第一方PSP游戏数量推移趋势。需要注意的是PSP北美游戏数量推移趋势的分析中，2008年游戏数量算上了尚未发售，但已确定于年内发售的作品。

日本 如日中天



▲PSP-3000的公布标志着PSP又进入了一个新的发展阶段。

今年9月初，SCEJ在日本召开了战略发布会，通常在每年这个时候召开的会议都是为整个PS家族壮声威，先是说一下PS2的显赫历史，然后谈一下PSP的新作阵容，最后以PS3为压轴戏。而今年的这个会议却有些特别——索尼在整个会议中只谈PSP-3000，PS3的游戏阵容依然乏善可陈，而PSP不仅有新机型，而且多款大作套装令人目不暇接，索尼今年以PSP为战略主力的意图已经清晰呈现。

根据《FAMI通》的数据，2008上半财年(4月1日~9月30日)PSP在日本的销量为1583731台，超过了NDS的1314919台。PSP目前已经成为索尼保住日本市场的最大希望，也是惟一希望。自从去年9月份PSP-2000发售以来，PSP在日本的命运被彻底改写，到2008年3月随着《怪物猎人 携带版2nd G》的发售开始进入如日中天的状态。PSP的崛起是集天时地利人和诸多因素，一方面由于2007年的NDS过于成功，任天堂将资源转移到Wii上，于是在2008年出现了一段漫长的空档期，让PSP有机可趁；另一方面，NDS出现了市场饱和的迹象，"脑白金热"也在消退，同样给PSP留下可趁之机。所谓的"人和"因素则是发生在2008年7月，由于《最终幻想XIII》跨平台，Square Enix为了补偿身为股东兼长期伙伴的SCE，因此全力押注于PSP，一口气公布了《最终幻想Agito XIII》、《寄生前夜 第三次生日》等众多巨作，使得PSP气势如虹。

可能有些玩家会觉得奇怪：既然PSP在2008年里占了上风，为何今年第三方公布的NDS游戏数量反而最多，PSP的大作依然屈指可数？原因就在于第三方根据当前情况决定开发新作，到该作公布乃至发售需要至少一年的时间，John Koller表示这段时间一般为20~24个月，也就是说即将发售的这批NDS游戏是根据2007年的市场状况而决定开发的游戏。2008年PSP的长时间热卖，以及日本国内突破千万销量等利好消息足以给予第三方



■《怪物猎人 携带版2nd G》



■《最终幻想Agito XIII》



■《寄生前夜 第三次生日》

开发PSP大作的充分信心，而这些游戏至少要等到2009年，PSP版《最终幻想Agito XIII》就是SE这位第三方巨头最好的表态，因此2009年末2010年初预计将会迎来PSP真正最为猛烈的大作潮时期。届时才是PSP真正如日中天之时。


■《横行霸道 自由城故事》


■《横行霸道 罪都故事》

▲从《自由城故事》到《罪都故事》销量的大幅滑落给第三方信心造成了巨大的打击。

PSP全球百万大作销量榜

排名	游戏名	发行商	发售日	日本销量	北美销量	欧洲销量	总销量
1	横行霸道 自由城故事	Take-Two	2005年10月24日	13万	232万	258万	503万
2	横行霸道 罪都故事	Take-Two	2006年10月31日	5万	124万	146万	275万
3	怪物猎人携带版2nd G	Capcom	2008年3月27日	250万	–	–	250万
4	怪物猎人携带版2nd	Capcom	2007年2月22日	175万	23万	26万	224万
5	达斯特	SCE	2006年3月14日	–	203万	–	203万
6	极品飞车 头号通缉	EA	2005年11月15日	2万	125万	72万	199万
7	午夜俱乐部III Dub版	Take-Two	2005年6月27日	1万	93万	72万	166万
8	危机之源 最终幻想VII	Square Enix	2007年9月13日	79万	59万	27万	165万
9	星战前线II	LucasArts	2005年10月31日	1万	105万	57万	163万
10	怪物猎人携带版	Capcom	2005年12月1日	103万	22万	16万	141万
11	海豹突击队 亡命战队	SCE	2005年11月8日	1万	103万	34万	138万
12	大众高尔夫携带版	SCE	2004年12月12日	58万	36万	41万	135万
13	胜利十一人9 无所不在	Konami	2005年9月15日	32万	–	96万	128万
14	星战前线 叛军中队	LucasArts	2007年10月9日	–	78万	44万	122万
15	战神 奥林匹斯之链	SCE	2008年3月4日	4万	87万	31万	122万
16	极品飞车 地下狂飙 劲敌	EA	2005年2月24日	2万	69万	49万	120万
17	铁拳 暗之复苏	NBGI	2006年7月6日	12万	61万	45万	118万
18	山脊赛车PSP	NBGI	2004年12月12日	36万	34万	44万	114万
19	极品飞车 卡本峡谷	EA	2006年10月31日	–	64万	48万	112万
20	潜龙谍影 掌上行动	Konami	2006年12月5日	38万	37万	31万	106万
21	FIFA 07	EA	2006年9月25日	–	24万	81万	105万
22	FIFA 08	EA	2007年9月27日	–	16万	86万	102万
23	火爆狂飙 传奇	EA	2005年9月13日	–	51万	49万	100万

NDS 建造业界新生态



■2005年末，由宇多田光出演的广告在日本各地可谓无处不在。

“今年5月13日，给你的妈妈买台NDS！”

母亲节来临前，东京的地铁和电车站台上，户外的大广告牌中到处都是这么一句宣传口号，与其他的鲜花和巧克力广告混杂在一起。在电车的电视屏幕中，每隔几分钟就播放一次NDS的母亲节广告：为什么要给母亲买NDS？你可以在里面装一个《会说话的DS食谱》，让妈妈的厨艺更精湛；或者装一个脑锻炼游戏让妈妈思维更活跃；又或者装一个《任天狗》，让成群的可爱狗狗们陪伴寂寞的妈妈——对于丈夫在外工作，儿女在外上学的家庭主妇而言，这实在是一个再好不过的礼物！

上世纪80年代，任天堂创造了一个崭新的游戏市场，随着时间的流逝，最早的玩家群变成了索尼的用户，而任天堂仍旧通过把握儿童市场为游戏产业不断吸收新鲜血液，于是游戏产业不断膨胀。但最早的一批玩家在步入中年之后逐渐放弃了游戏，游戏产业也出现了“中年危机”，需要再度吸收新鲜血液，过去从未接触游戏的女性与中老年人成为任天堂的新目标。2006～2007年间，任天堂创造“蓝海”的改革运动将整个游戏业搅得天翻地覆，新用户群的增加速度超越了任天堂的预期。在2006年NDS销量达2118万台，到了2007年达到了惊人的2918万台，创造了游戏机历史上最高的单年销售记录。

“过去我上学时，会在电车上玩我的灰色Gameboy，那时大家都会用诧异的眼神盯着我看。”在一家金融公司上班的31岁女性原田小姐说，“那时女性玩家是很少见到。而现在经常都可以看到女性在电车上拿出NDS，这已经成为一个时髦现象。”

“时髦”是任天堂和零售商们对NDS的一个重要宣传点，任天堂用天后级明星宇多田光和松岛菜菜子引导潮流，而零售商不失时机地在NDS专柜摆出“女性时尚”的广告牌。对于女性市场，潮流一旦形成，就会一发不可收拾，女性追逐潮流的热情远高于男性。这个新市场群体的出现引起了第三方的强烈关注。过去任天堂的主机只有任天堂的游戏热销，那是因为大多数用户都是长期的任饭，而这是一个新市场，第三方拥有均等的机会。开发者们在制作游戏时，开始有意识地思考女性玩家的需要，游戏公司开始刊登专门招聘女性的招聘广告。《应援团》制作人矢野庆一说：“我们在思考新作创意时，就会考虑女性用户。学习、时尚、食物等在女性杂志中受欢迎的内容同样有利于游戏销售。”

这一次第三方也获得了任天堂的真传，2006年世嘉以时尚女性为对象的《时尚魔女》销量突破百万，成为近年来世嘉屈指可数的百万大作之一。NBGI的《宠物蛋的小小小卖店》两作销量双双突破百万，Taito的《料理妈妈》虽然没能抓住日本妈妈们的心，但



◀"The average wait for a city bus is 12.8 minutes. Do something with your nothing(等公交车的平均时间是12.8分钟，不如做点什么打发这段无聊时光吧！)"以上是左边这则NDS平面广告的宣传语。显然，NDS的出现悄然改变人们的生活。

是由Majesco发行的欧版和美版销量惊人，最终销量高达300万套！欧美第三方也在初期的困惑之后，于2007年全面进入状态，将重心从PSP转移到NDS，开始投身到NDS创造的新市场。EA的王牌《模拟人生》本来就与NDS的用户群有重叠之处，自然在NDS上发展得顺风顺水，参照《动物之森》而改造的《我的模拟人生》销量高达254万。公开表示以任天堂为榜样的法国育碧领悟能力更强，“《Imagine》系列”就相当于他们的“触摸世纪”，以育婴、料理、时装设计等深受女性欢迎的题材为灵感，在女性杂志和电视节目中大做广告，首批三款游戏销量都突破百万，其中一款育婴游戏更是达到235万套的惊人销量。

第三方个个都在NDS上尝到了甜头，热情更为高涨，传统的一线大作也纷纷献给了NDS。NDS造成的巨大社会效应让喜欢传统游戏的玩家也成为了NDS的用户，尤其是在日本，NDS取代了PS2，成为真正的主力机种。身为日本第三方领袖的Square Enix先是通过《最终幻想III》等重制游戏测试市场反响，结果大获成功，SE接着全身心投入到NDS，于2006年12月12日宣布《勇者斗恶龙IX》登陆NDS，此举就像当年的《最终幻想VII》投入PS阵营一样，成为一个标志性事件，代表着日本游戏产业从家用机时代进入掌机时代，其他第三方纷纷跟随SE的脚步，将NDS作为自己的主力平台。2008年后，“脑白金热”在日本渐渐退烧，第三方的传统游戏类型随之崛起，这在今年的东京游戏展中表现得尤其明显，NDS的大作阵容已经可与PS2的巅峰时期媲美。但由于“脑白金热”的退烧，2008年上半年NDS的软硬件销量都比2007年同期降低了大约一半，大多数分析家认为NDS的市场已经趋近饱和。

在欧美，NDS目前还没有任何饱和迹象，周销量依然保持在将近于PSP三倍的水平。由于欧美的脑白金风暴来得比日本晚一年，因此预计要到2009年才会退烧，而届时将会有NDSi注入新的活力。PS2在欧洲和美国都有将近5000万的用户基数，NDS目前在这两个地区分别达到了3200万和2600万的水平，市场空间还有很大。

NDS第三方百万大作销量榜

排名	游戏名	发行商	发售日	日本销量	北美销量	欧洲销量	总销量
1	马里奥与索尼克 北京奥运会	SEGA	2008年1月17日	39万	99万	176万	314万
2	料理妈妈	Taito/ Majesco	2006年3月23日	8万	116万	176万	300万
3	我的模拟人生	EA	2007年9月18日	8万	100万	146万	254万
4	索尼克 冲刺	SEGA	2005年11月15日	6万	69万	160万	235万
5	Imagine：Babies	Ubisoft	2007年10月23日	–	93万	142万	235万
6	最终幻想III	Square Enix	2006年8月24日	107万	74万	42万	223万
7	勇者斗恶龙 怪兽篇Joker	Square Enix	2006年12月28日	149万	44万	–	193万
8	料理妈妈2	Taito/ Majesco	2007年11月13日	9万	59万	99万	167万
9	Imagine：Fashion Designer	Ubisoft	2007年10月11日	–	62万	102万	164万
10	星球大战全传	LucasArts	2007年11月6日	–	92万	63万	155万
11	模拟人生2 宠物	EA	2006年10月26日	–	71万	73万	144万
12	吉他英雄 巡回演出	Activision	2008年6月22日	–	93万	49万	142万
13	Imagine：Happy Cooking	Ubisoft	2007年9月14日	–	43万	98万	141万
14	动物园大亨	THQ	2005年10月11日	1万	66万	70万	137万
15	宠物蛋的小小小卖店	NBGI	2005年9月15日	113万	12万	12万	137万
16	模拟人生2	EA	2005年10月24日	–	70万	67万	137万
17	勇者斗恶龙IV	Square Enix	2007年11月22日	128万	7万	–	135万
18	最终幻想XII 亡灵之翼	Square Enix	2007年4月26日	54万	30万	36万	120万
19	勇者斗恶龙V	Square Enix	2008年7月17日	119万	–	–	119万
20	乐高星球大战II 原创三部曲	LucasArts	2006年9月11日	–	67万	45万	112万
21	汽车总动员	THQ	2006年6月6日	–	55万	54万	109万
22	汉娜·蒙塔娜音乐会	THQ	2006年10月9日	–	93万	15万	108万
23	辛普森一家	EA	2007年10月30日	–	46万	61万	107万
24	宠物蛋的小小小卖店2	NBGI	2006年7月27日	86万	9万	8万	103万
25	时尚魔女 爱情与果实	SEGA	2006年11月22日	101万	–	–	101万



□《马里奥与索尼克 北京奥运会》



□《料理妈妈》



□《我的模拟人生》



□《Imagine：Babies》



练脑时代

每天晚上上床睡觉之前，樱井幸子一定要用她刚买没多久的NDSL玩几分钟“脑锻炼”。樱井幸子不是天性易受电子娱乐影响的少年儿童，再过两个月，已经62岁的她就要当奶奶了。

“真是从来都没有想过，我竟然也会玩电子游戏。”樱井说，“但是它真的很好玩！”

与樱井幸子一样，80岁的近藤玉子也迷上

了脑力锻炼，每天早上10分钟的脑锻炼已经成为她的生活习惯。有时她会来到公园，找个树下的躺椅坐下来，在鸟语花香中，她拿出白色的NDSL，另一只手拿着触控笔，全神贯注地做着算术题和各种简单明了的小测验……这样的情景已经成为日本随处可见的景致，“脑锻炼”这一社会现象渗透到日本的各个角落。在日本的书店里，总是会看到脑锻炼的书籍专柜放在显眼的角落：和歌山市的一位教授推出了一本名为《收音机可以锻炼大脑》的书，日本西部的一个研究小组推出的专著名为《击鼓可以激活脑功能》……在游戏店里，会看到好几柜的脑锻炼游戏，川岛隆太的多边形头像在架子上一放就是好几年——“脑白金”不仅改变了日本人的游戏口味，也改变了游戏类产品的销售周期，一款游戏能卖好几年，这在过去是无法想像的事。

樱井幸子发现她的身边出现了越来越多的练脑产品，不仅是游戏和书籍，各种玩具和食物也自称具有练脑功能，手工艺品商店也赶时髦地推出了“可以锻炼大脑的折纸工艺”，有钱又有闲的年长者们可以花钱参加“脑锻炼旅游”。身为准奶奶的樱井幸子开始为将来的孙子考察玩具店，在一家店里她看到了一个玩具，旁边的说明写着：“给这个机器人上色可以延缓衰老！”

日本是全世界老龄化速度最快的国家，少子化的弊端开始浮现，由于不愿生子，你会看到在日本街头活泼的少年儿童数量越来越少，白发苍苍的老者越来越多。日本政府于2005年发布的《少子化社会白皮书》中，十分忧虑地将本国人口现状形容为“超少子化国”，日本的总出生人数已经低于死亡人数。此外，日本的人均寿命全球最长，女性为85岁，男性为79岁，这更促使日本成为老龄化大国，65岁以上的老年人占人口的两成以上。

任天堂30多年来都是以儿童为主力市场，少子化现象是足以令其感到恐惧的社会趋势。因此在2004年，任天堂社长岩田聪提出了开拓老龄市场的构想。那时“脑锻炼”的苗头开始出现，东北大学的川岛隆太教授身为脑科学的权威，在福冈县的一个老年人护理中心开展了深入的调查研究，最后总结出一个简单实用的练脑方法：日常的计算与读写训练就可以激活人脑前额部位，从而提高认知功能。在《华盛顿邮报》的采访中，川岛隆太说：“老年痴呆症的现象可因此得到明显减缓，这是痴呆症研究的一个重要里程碑！”从2003年开始，川岛隆太推出了多本有关脑锻炼的著作，销量竟达到数百万本。岩田聪敏锐的察觉到这是一个充满潜力的巨大市场，也正是其打入老年市场的最佳切入口。2004年末，岩田聪没有出现在NDS的东京首发现场，却前往仙台登门拜访了川岛隆太，提出了为NDS开发脑锻炼游戏的构思。川岛隆太日理万机，比岩田聪还要繁忙，这次会面原本预定时间只有30分钟，川岛隆太受到岩田聪热情的感染，结果与之畅谈了数个小时，最后决定为NDS制作一款能够测试“脑年龄”的游戏。



▲这个入门套装让大量新用户加入“脑白金”热潮。事实上《锻炼大脑的成人DS训练》之所以在欧美空前热销，有很大一部分原因就是因为它是随主机套装附赠。



▲一直从事护理行业的樱井幸子如今已经习惯了每日练脑。

当任天堂为NDS打造“脑白金”时，“脑锻炼”的苗头从日本社会的各个领域悄然出现。首先是一些市政府开始出台健脑计划，组织专家设计健脑课程，宣传脑锻炼的概念，在日本民众的思想中树立健脑意识。其目的是尽可能减少老年痴呆症的出现率，从而减少在老年人医疗看护上的庞大津贴支出。位于福冈县的久留米市就推出了一种提高记忆力的课程，年长者们聚集在一间特殊的屋子里，里面摆放上世纪50年代的餐桌等各种器具，目的是通过半个多世纪前的环境氛围激起老年人对年少时期的回忆，而在回忆过去的时候，老迈的大脑会获得动力。一些精明的商家看到了政府的示范作用，也纷纷响应，世嘉旗下的SEGA TOYS就推出了“大脑训练机”系列玩具，传统的魔方玩具销量骤增了5倍，而各种脑锻炼课程就像年轻人崇尚的健身会一样，成为老年人的时尚。

家住东京的近藤玉子就参加了品川区的一个“健康大脑班”，这个健脑培训班每周末开课，近藤玉子所在的班级有30个学生，年龄都在70岁以上。课程中有半小时的集中健脑训练，课后会安排更多的日常训练作业，总共持续6个月。62岁的樱井幸子不仅是“脑白金”的爱好者，她本人也是从事这个行业，她在东京北部的琦玉县开了一家老年人护理中心，她对于老年痴呆症患者的艰难与痛苦耳濡目染，她说：“我希望自己的大脑能够活跃而健康！”

这一切仅仅是对随后而来的真正健脑风暴的铺垫。2005年中，由一个十几人的小团队制作三四个月的《锻炼大脑的成人DS训练》悄然发售，由于无法为普通玩家所接受，首周销量只有不到5万套。然而之后由于玩家之间的口耳相传效应，在三个月里保持了每周2万套以上的销量，岩田聪决定加大宣传力度，利用9月份的“敬老日”这一话题，将NDS和“脑白金”作为献给老人的抽选赠品，并搭配大规模的广告宣传，成功掀起了“脑白金热”，游戏销量呈加速提升之势，到年末商战时销量突破了100万套。

2005年12月发售的《更能锻炼大脑的成人DS训练》启用超人气女优松岛菜菜子担任代言人，其电视广告成为社会话题，加速了“脑白金”风暴，同时出现了续作发售后原作销量反而也进一步推高的奇特现象，此后两款游戏同步热销，长期霸占日本游戏销量榜前五名的位置。

川岛隆太认为，“脑白金”的畅销反映了日本目前所处的经济发展形势，“追求物质财富的时代已经结束了，公众的注意力开始转

非主流掌机进化史

Microvision

历史上第一款可换卡带的掌机，Milton Bradley出品，发售于1979年，售价为50美元，游戏售价20～30美元，可以玩的游戏包括有《打砖块》、《保龄球》、《弹珠》等。这款掌机带有计算器一样的12个按键，最有趣的地方是每个游戏的“卡带”就是它的面板，根据不同游戏的按键需要，在面板中的键盘区留了几个口，仅将有需要的键位露出来，但是其缺点是按键很容易损坏。此外它采用了当时还很罕见的液晶屏技术，比采用LED的屏幕高级一些，不过解析度只有16×16像素，而且非常脆弱。





◀Microvision的游戏《星际迷航》，键区留出7个键位用于操作。

Game & Watch

“GB之父”横井军平为任天堂设计的第一款掌机，设计宗旨是既能玩游戏，又可以看时间，其名称由此得来。Game & Watch推出于1980年，一直到1991年都有新机型推出。它的每个机型只能玩一款游戏，不过后期也有个别机型可以换卡。Game & Watch的屏幕没有像素的概念，因为液晶屏幕的图案都是各种固化的图案，还有一些直接绘制在屏幕中的图案。Game & Watch总共推出了数十个机型，光是在日本国内的总计销量就达到了1287万，最著名的一款是《大金刚》，因为采用了横井军平的标志性发明——十字键，双屏幕设计也可说是NDS的前身。



向心智健康。"在任天堂的"脑白金"持续旺销的同时，其他公司的模仿作品也陆续推出，脑科学界的权威们成为游戏公司趋之若骛的对象，各种专家教授监修的"脑白金类"游戏充斥着市场。这股热潮在2007年达到了最高峰，NDS也在这一年以3000万台的单年销量创造了历史记录。由于大量中老年人随着"脑白金热"而成为NDS用户，对这些新用户缺乏相应的统计与预测机制的任天堂每次预期的销售数字都是低于市场实际消化能力，造成NDS的产量总是跟不上需求量，出现了长期的缺货现象。

据Yano Research研究机构统计，在2007年里，光是日本的脑锻炼游戏市场规模就达到了230亿日元。"脑白金"与NDS成为脑锻炼大潮中最具标志性的产品，也进一步推动了练脑热。65岁的退休女性机崎律子曾经参加了JTB健康旅行机构组织的脑锻炼旅行，他们在长野旅游度假中心进行脑锻炼，连餐饮和温泉浴据称都是为健脑而设计的，而用来评测健脑效果的环节竟然是使用"脑白金"来测试脑年龄。但"脑白金"本身的健脑功效并没有实际科学依据，这是川岛隆太的同事乃至其本人都曾经承认的事实。尽管如此，近藤玉子以及许许多多像她一样的老年人依然每天早晨进行例行的"脑白金"锻炼，"我觉得玩过之后脑子都年轻了许多，而且确实很有趣！"玉子说。

在欧美，对于"脑白金"练脑效果的争论更加激烈，有些用户甚至是在看到了主流媒体的争论之后才知道了这么一个软件。任天堂通过与会员数超过3000万的"美国退休人员协会"（AARP）合作，在美国重演脑白金风暴，证明了美国的练脑市场同样巨大。任天堂总是巨资邀请身价最高的明星向公众宣传"脑年龄"，尼克尔·基德曼出演的广告在欧洲长期播放，脑白金热在欧洲持续两年未退，比日本本土的影响还要深远，最终使得系列两作总销量双双突破千万，"脑白金"在欧洲的受欢迎程度超过了《FIFA》和《PES》，在2007和2008年都是市场上最主流的游戏，在欧洲各国，"脑白金"的周销量几乎从来没有被挤出TOP10，NDS一直都是位居硬件销量榜首，目前超过8000万台的NDS销量中，有3200多万来自欧洲，远远超过了日本和美国！



▲任天堂对于广告宣传不惜血本，妮可·基德曼作为好莱坞身价最高的女星，据称广告身价在1200万美元以上。

作为这股练脑热的核心人物，川岛隆太教授说："我希望我的发现能够对社会做出贡献，告诉人们可以通过锻炼改善大脑。但是，我从没想过会造成这么大的社会反响。"

老脑鸡汤

备受争议的脑力锻炼正在形成一个新的产业

——摘自《商业周刊》

曼哈顿气势恢弘的任天堂总店里，聚集了一大批银发苍苍的老者与他们的孙子们。在这个星期六里，这些老者们不是为了宠爱自己的孙子而聚到那里。任天堂举办了一个游戏大赛，要决出谁是"最酷的祖父母"，老爷爷老奶奶们个个摩拳擦掌，准备为了作为奖品的NDS而开动脑筋。他们玩的不是《新超级马里奥兄弟》，而是"脑白金"，这是一款挑战智力的游戏，面向游戏市场中增长最快的一个人群。他们年龄在40岁以上，他们担心自己的大脑正在老化。

与此同时，在芝加哥"The Hallmark"退休者协会，16位市民刚刚完成了一个复杂的记忆力训练课程，它由加州大学旧金山分校的神经科学家迈克尔·默曾尼设计。"脑白金"号称"每天练脑几分钟"，而默曾尼的Posit Science公司开发的"脑力训练计划"中，用户每天要呆坐一个小时，共持续8个星期。

任天堂与Posit都在从记忆力衰退中捞钱，毕竟这是步入老年后最明显的标志之一。当婴儿潮中诞生的那一代人步入老年，已经成为高级公民的他们纷纷染黑了自己的银发，而隐藏自己的大脑年龄更加重要。最近任天堂强调说，他们所谓的"灰白玩家"已经让他们的第二季度利润提高八倍有余。

▶不管"脑白金"是否有真正锻炼大脑的效果，老年人确实从中得到了不少乐趣，这样的景象在过去是很难看到的。



不过这个产业可能要面对一个大问题：没有实际证据表明算术、字谜或者诸如此类的脑力锻炼可以延缓脑力衰退，或者阻止老年痴呆症。

延缓大脑老化一直是一个充满争议的科学领域，相关书籍可以堆满好几柜。去年春季，弗吉尼亚神经科学家蒂莫西·沙特豪斯经过大量分析发现，这些脑力锻炼的心理安慰作用远大于实际作用。

在任天堂比赛中大获全胜的老奶奶是来自纽约的66岁退休教师林恩·林普顿，她说自从30多年前的《Pong》开始，她就是一个狂热的游戏迷。"我没有数据证明它有助于我的大脑，但是我知道它让我提高了阅读能力，让我思维更敏捷。"她说。

人脑在20岁左右完全长成，然后开始逐渐萎缩，到50岁的时候记忆力开始衰退，到70岁时，12%的人会出现轻度认知障碍（MCI），其表现为短时间记忆丧失，他们得老年痴呆症的可能性是其他人的三四倍。

对于"脑白金"练脑效果的质疑，任天堂的回应是："我们是娱乐产业。"至少，比起395美元的"脑锻炼"课程，他们的成本要低得多。

Game Pocket Computer



日本Epoch公司于1984年推出的掌机，定价为1.2万日元。它使用了75×64像素的LCD，画面质量可以达到早期雅达利2600主机的水平。它的屏幕亮度还可以调节，但是依旧十分耗电，需要使用4颗5号电池。而且它的游戏种类太少，完全由Epoch自己供应，总共只有5款，最有名的是推箱子游戏《仓库番》。

Atari Lynx

雅达利于1989年9月推出的史上第一款彩屏掌机，使用了解析度为160×102的3.5英寸屏幕，定价为189美元。它拥有很多超越时代的强大功能，不仅使用了背光灯，而且它比SFC更早实现了点阵图的放大缩小与扭曲效果，使其可以呈现伪3D的画面，甚至还可以描绘出一些多边形实现简单的真3D画面。另外它比横井军平更早提出了"横竖皆可玩"的操作概念，因此出现了不少纵卷轴的飞行射击游戏。

雅达利还为它推出了一款联机系统叫"ComLynx"，理论上可以实现18人联机，原本是打算使用红外线通信，但是后来改为使用连接线。由于当时任天堂统治业界，第三方不敢为Lynx开发游戏，而且它非常耗电，6颗5号电池只能使用4小时。它的最终销量不到50万部，最著名的游戏有《忍者龙剑传》、《双截龙》等。



PC Engine GT

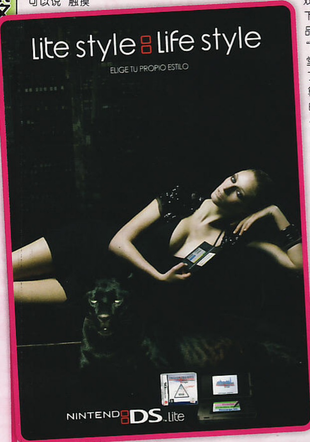


NEC与Hudson公司于1990年11月10日推出的高性能家用机PC Engine的掌机版，由于PC Engine的游戏卡带使用的是只有信用卡大小的HuCard，因此将其直接插在PC Engine GT上也不会很占地方。PC Engine GT的画面质量自然与其家用机版相同，使用了400×272的2.6英寸高画质液晶屏，配上专用电视卡后还可以当移动电视机使用。但

资料 NDS的支柱 触摸世纪

“脑白金”现象是NDS成功的重要原因，但并非惟一的决定性因素，在“脑白金”之外，《任天狗》的影响力有过之而无不及。这个宠物育成游戏通过类似于《模拟人生》的商业模式，不断推出以各犬种为主题的资料片，使得累计销量逼近2000万大关，仅在欧洲就卖了一千余万套。而无论是“脑白金”还是《任天狗》，都是属于“触摸世纪”的范畴，可以说“触摸世纪”的成功就等同于NDS的成功。

2005年4月，任天堂开始推出“触摸世纪”这一新品牌，这是任天堂为了强调NDS的游戏特性，同时开拓新用户群的一次全力出击。当时PSP已经在全球范围处于领先地位，任天堂面临掌机这一最后阵地失守的危险，岩田聪将全部赌注都压到了“触摸世纪”身上，将各种能够表现NDS新特性，吸引新用户的游戏都归到“触摸世纪”的品牌下，在3个月内推出了5部作品，其中就包括《任天狗》和“脑白金”。与此同时，任天堂为打造该游戏系列而投入了有史以来最高的广告预算，加上NDS主机广告在内的总预算达到了惊人的500亿日元。



“触摸世纪”的出现是任天堂所谓的“蓝海战略”的集中表现，旨在开拓新市场，创造一个没有竞争的新市场。由于主要是以女性和中老年人为目标，因此这一系列软件的题材都很有针对性，比如面向女性的宠物育成、料理、家庭记事本，面向中老年人和商务人士的脑锻炼、英语锻炼等，游戏标题通常都很长，光看标题就能清楚了解游戏特点，而且经常在游戏名中强调“成人”。除了强大的宣传力度和相应的社会背景外，全新的商业运营方式也是“触摸世纪”大获成功的主要原因，该系列游戏采取薄利多销的策略，价格低廉，而且通过向零售商让利的方式延长产品上架时间，广大的新用户群也使其可以保持长期而稳定的销量，最终的累计销量因而达到了天文数字。



▲“触摸世纪”的游戏类型可谓五花八门，深入到人们生活的各个领域，第三方也积极投入到这一热潮。

“触摸世纪”游戏销量榜

排名	游戏名	发售日	全球销量
1	任天狗	2005年4月21日	1970万
2	锻炼大脑的成人DS训练	2005年5月19日	1424万
3	更能锻炼大脑的成人DS训练	2005年12月29日	1215万
4	轻松头脑教室	2005年6月30日	525万
5	英语菜鸟的成人DS训练	2006年1月26日	332万
6	DS眼力训练	2007年5月31日	301万
7	俄罗斯方块DS	2006年4月27日	253万
8	谁都可以玩的游戏大全	2005年11月3日	251万
9	成人常识力训练DS	2006年10月26日	169万
10	会说话的DS食谱	2006年7月20日	98万
11	旋律天国 金	2008年7月31日	80万
12	英语菜鸟的成人DS训练2	2007年3月29日	70万
13	DS家计簿	2007年7月12日	58万
14	绘图方块DS	2007年1月25日	54万
15	DS菜单全集	2006年12月7日	52万
16	DS美文字训练	2008年3月13日	41万
17	面板方魂DS	2007年4月26日	35万
18	DS文学全集	2007年10月18日	25万
19	成人DS脸部训练	2007年8月2日	18万

是它的售价和耗电量比Lynx更加荒谬：44800日元的价格以及6颗5号电池只能使用2.5小时的惊人吃电能力注定了它的失败。

GameGear



世嘉于1990年10月6日推出的MasterSystem掌机版，不过屏幕解析度比MasterSystem游戏的标准解析度小，只有160×146，但最大发色数从256提高到4096，而且从单声道进化为立体声（须戴上耳机）。由于性能结构与MasterSystem基本相同，因此GameGear的大多数游戏是从该主机移植过来的，通过一种专用转换器，还可以直接玩MasterSystem的游戏卡带。

GameGear是GB在掌机市场上碰到的较为强劲的对手，定价为19800日元，游戏共有300多款，其中也有《索尼克》、《致命格斗》等高质量作品。这使得它的最终累计销量竟然达到了1100万台。但耗电性同样也是它最大的缺陷，6颗5号电池只能用5小时。

Watara Supervision



一款由台湾公司于1992年推出的单色掌机，采用了4阶灰度的2.37英寸LCD，解析度为160×160，使用4颗5号电池。它的性能与GB接近，但售价更低，而且还可以接电视玩。

Virtual Boy



发售于1995年7月21日，确切的说不算是掌机，只能说是“便携式游戏机”，它是任天堂有史以来最失败的一部游戏机，横井军平就是因为它的惨败而离开了任天堂。VB的特征在于它的护目镜式显示器，采用了虚拟成像技术，利用视差的原理形成具有空间立体感的3D画面。它在刚发售时定价为1.5万日元，价格不算太高，但是使用的元件都很廉价，所用的屏幕是384×224解析度的红色发光二极管（LED）阵列，只能显示红色画面。由于那时虚拟成像技术很不成熟，因此玩游戏时非常容易出现眩晕甚至呕吐现象，被众多家长列入了黑名单。它

狩猎时代



▲《MHP2G》在日本的影响力可谓无处不在。要创造社会现象就要有任天堂级别的宣传攻势。

深夜一点，一场大雨之后，空气中还残留着繁华都市被雨水冲刷之后的气息。大家角满在夜色中朝着电车站狂奔，如果错过了京浜东北线的末班车，就只能含泪掏钱打车了。虽说是深夜的末班车，车内依然是拥挤不堪，与大家角满一样加班到深夜的上班族大有人在。好在大家角满的运气不错，坐在眼前的女子没几个站就下车了，他赶紧上前坐下，从从容容地从公文包里取出一台PSP。大家角满对他的新道具打造计划念念不忘，为了取得黑狼鸟的素材，无论如何要到树海走一趟！

大家角满是日本发行量最大的游戏杂志《FAMI通》的副主编，负责《FAMI通》的新闻板块，由于在《FAMI通》杂志上不定期连载的游戏诞生实录"奇迹的瞬间"大受好评，因此晋升到了副主编的职位。大家角满也是日本最著名的《怪物猎人》玩家之一，《FAMI通》能够对"《怪物猎人》系列"不惜篇幅地长期持续宣传造势，大家功不可没。由于其个人喜欢写零碎的文章，因此在《FAMI通》网站上开通了一个博客，专门记录自己的《怪物猎人》狩猎生涯，该博客推出后大获成功，在《FAMI通》网站的博客点击排名中长期位居第一，甚至编辑成册出版销售，销量相当可观。



▲大家角满的《怪物猎人》狩猎日记《逆鳞日和》。



◀《逆鳞日和》成为了畅销书，左图是大家角满在该书首卖会现场签名售书。

大家角满在树海里猎杀黑狼鸟的时候，突然感到左侧射来两道奇怪的目光——那是两个四五十岁的男性上班族，他们毫不客气地挤上前看PSP的屏幕，这本来也没什么，只是从他们的嘴里吐出来的气息分明包含着高浓度的酒精。这两个怪叔叔开始对着彼此的耳朵大声地说着悄悄话：

"哎呀！这个像是在狩猎呀！"怪叔叔A用鹅一样的声音叫道。

"真的耶！是狩猎，狩猎！现在最流行这个呀！"比怪叔叔A的装扮年轻几分的怪叔叔B也尖叫着说。

在乘车率达到150%的这班京浜电车末班车上，两个怪叔叔就这样旁若无人地对叫了起来，窗外是郊区寂静的墓地。

"就是这个游戏啊！我想要很久了啊！"怪叔叔A越说越兴奋，两个人的脖子也像鹅一样，一前一后、争先恐后地向前伸着，脸都要贴在PSP上了，大家角满的视线完全被他们挡住了！怪叔叔B也很兴奋，"真的是这样啊！我也想要哦！等奖金发了就去买一个！"他用隔壁车厢都能听到的大嗓门对怪叔叔A继续说着"悄悄话"。这时平素彬彬有礼的大家实在忍不住了，他扑哧一声笑了出来。

被他这么一笑，两个怪叔叔先是对视一愣，然后大眼瞪小眼，脸上浮现出不可思议的表情。

"他好像在笑我们耶！"怪叔叔A说。

"嗯！我们的话好像被听到了啊！他怎么会听得见呢？"怪叔叔B回应道。

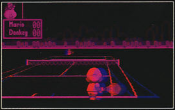
大家很想站起来暴喝一声："这么大的声音，外星人都该听到了吧！"

接下来的几个站，两个怪叔叔依然围绕《怪物猎人》的话题喋喋不休地说个没完，声音一如既往的大，直到大家到站下车，他们依然在讨论着。

"难不成这两个人是迁本家为了新的宣传活动而派出来的？"回家时，大家角满突然想到这么一种可能性。

《怪物猎人携带版2nd G》的制作人迁本良三是Capcom创始人迁本宪三的三子，他和该作导演藤冈要以及一濑泰范都是大家角满狩猎日记的忠实读者，双方都很熟稔。2008年4月在福冈举办的"怪物猎人大会"中，迁本良三说《怪物猎人》开发团队的每个人都经常看

的总销量只有77万部，游戏总共22款，经典作品包括《马里奥网球》、《3D俄罗斯方块》、《瓦里奥大陆》等。



▲VB版《马里奥网球》，利用视差原理可以感觉到球场的纵深感。

Sega Nomad



世嘉MD的掌机版，1995年10月发售，定价为180美元。它使用了3.25英寸的高质量TFT液晶屏，解析度为320×224。Nomad是真正的MD完全兼容机，直接插MD卡带即可，可以连接电视机，底部还有一个MD手柄插槽，玩双打游戏时，可以一人使用Nomad操作，另外一人用外接的手柄操作。然而由于处理器性能太强，因此超级耗电，6颗5号电池只能使用2小时！

Game.com

Tiger电子公司于1997年9月推出的一款PDA式掌机，采用3.5英寸的4阶灰度黑白触摸屏，解析度为192×160。售价低廉是Game.com最大的竞争力所在，首发价格仅为69.99美元，体积比原版GB还要小一些，性能却远高于GB。它的功能非常丰富，PDA常见的通讯录、日历等自然不在话下，它甚至还是第一款可以上网的掌机，可以连接14.4Kbit/s的modem，用来收发电子邮件和浏览网页。在机身背后有2个卡带插槽，可在系统菜单中选择游戏。它的游戏种类只有十几款，但是出现了《索尼克》、《毁灭公爵3D》、《致命格斗》等相当惊人的游戏，最惊人的是Capcom为它专门制作了《生化危机2》移植版，用2D的方式最大限度地重现了PS版的镜头处理方式，实现了3D空间感。







◀ Game.com版《生化危机2》，从画面到界面都最大限度保留了原作特色。



▲《FAMI通》主编浜村弘一（左）与大冢角满在《逆鳞日和》签售会中进行了脱口秀。

大冢的博客，特别是迁本良三本人几乎每个贴子都一字不落地看完了，他觉得非常有趣，希望大冢能够加快更新速度。“这次确实是用很厉害的气势在写了啊！打算写100贴左右吧！”大冢说。

迁本良三听完眼睛滴溜溜地转，明显是在图谋着什么。

“啊，大冢先生，”良三笑眯眯地说，“《2nd G》的出货量突破200万了哦！”

大冢大感纳闷，身为《FAMI通》新闻官的他当然知道这事，为什么突然提起这个呢？就在思索间，迁本良三说：“这样的话，把大冢先生的专栏与《2nd G》的出货量结合起来如何？出货100万的话100贴当然可以，不过这次是200万，应该写200贴哦！”

于是几个制作人与大冢角满开始就《2nd G》与博客发贴数激烈讨论了起来，良三说《2nd G》应该可以出货250万，那么就应该写250贴；大冢说要是卖了300万岂不是要写300贴？那可是吉尼斯级别了啊！就在两人兴高采烈地讨论之时，一个小学生走到他们面前，他面朝迁本良三说：“迁本先生！我一直都在看你的博客啊！”

自己并未有博客的迁本良三对着这个少年做出了一个表情复杂的笑脸，和他握了握手，道了声谢。看着目送少年离开的迁本良三，大冢角满拼命地忍住了笑。迁本良三苦笑地对他说：“最近经常有人说是我博客的忠实读者，其实都是大冢先生的专栏读者哦！因为我在里面露了面，就都以为是我写的了……”

自从生活中充满了《怪物猎人》以来，大冢角满经常碰到各种稀奇古怪的事情，身边的朋友每天都在谈论《怪物猎人》，有些奇怪的话题一传十、十传百，渐渐成为了奇特的“都市传说”，大冢角满本人就听到过好几则。有一个最玄乎的说法是：当现实世界中下雨的时候，到密林中采集矿石，就能够得到燕雀石。这些无视科学根据的都市传说大多是在中小学校里流传，但大冢角满的一个女性朋友竟然还真相信了，当大家跟她说PSP没有可以感应天气的功能时，这位女性朋友鼓着腮帮子愤慨地说：“就是有！就是有！”于是在一个梅雨时节的周末，她鼓足干劲跑到密林里拼命挖燕雀石去了。

大冢角满身边还有很多对《怪物猎人》有特殊迷信的怪人，比如著名杂志模特大纲亚矢乃的经纪人五明先生。五明先生有时候会像鬼魅一样在大家面前神秘出现，做了几个任务之后就像风一样消失在东京的人山人海中，是一个随风而来、御风而去的神出鬼没的人。五明先生的言行十分有趣，每次和他一起玩《怪物猎人》时，总是会让大家笑个不停。话说这一天五明先生又一次御风而来，还带来了他的儿子，加上大冢角满和另外一个朋友，4人一起开始讨伐G级雄火龙。战斗很顺利，到了旧火山7区将要切断雄火龙尾巴的时候，五明先生突然着急地大叫：“这里是火山啊！太热了！尾巴很快就会腐烂的！”五明先生一边叫着，一边就要阻止大家割尾巴，大冢角满瞪眼道：“五明先生！不要再传播你那稀奇古怪的都市传说了！”说完大家一阵爆笑。



▲日本各地甚至有《怪物猎人》夏季特训班，参加者中也有不少女性，大冢角满也参加了这个活动。

PSP的救世主



没有人会想到，Capcom为PS2打造的一个实验性质的作品会成为日后PSP的救世主，任凭Capcom的野心再大，也不会预料到《怪物猎人》会成为一个人气直逼《勇者斗恶龙》的新国民级游戏。

2000年后，SCE、Square等巨头纷纷投入巨资推广网络计划，Capcom也感觉到网络化的大势所趋，于是集结了一个精英团队，设立了一个网络部门。有人说Capcom网络部门的设立实际上是社长迁本宪三为其末子迁本良三日后在Capcom树立威望而走的一步棋，迁本宪三的长子迁本春弘十几年来与父亲一起打拼江山，在Capcom固然地位稳固，但迁本良三由于年龄较小，加入Capcom后也是从底层做起，对于外界乃至Capcom社内都不是一个太起眼的人物。因此当迁本宪三将股份逐步转移给几个儿子之后，也开始有意识地为迁本良三树立威信。可惜的是，网络部门成立后并无建树，由于业界的网络环境尚不成熟，连Capcom寄予厚望的《生化危机 逃出生天》也没能取得令人满意的成绩。令人意外的是，当索尼自身几乎已经放弃PS2网络计划之时，Capcom网络部的藤冈要用一款实验性质的作品造成了轰动。

2004年3月，几乎无人关注的《怪物猎人》在PS2上发售，之后由于玩家之间的口耳相传，人气不断推高。对此缺乏准备的Capcom因为服务器能力严重不足而数次暂停服务，紧接着数次增加服务器，游戏销量达到了对于PS2网络游戏来说十分惊人的29万套。Capcom

非主流掌机进化史

Neo Geo Pocket

由于早些年的众多高性能掌机都落得个惨淡收场，因此上世纪90年代中后期出现的新掌机都是GB简单廉价的市场定位。SNK于1998年10月28日推出的NGP掌机定价只有7800日元，采用160×152解析度的8阶灰度黑白显示屏，两节5号电池可以持续使用20小时。由于使用了16位处理器，因此性能远高于GB。该掌机以SNK的格斗游戏为中心，因此用小摇杆取代了一般掌机的十字键，并因此获得了日本通产省的杰出设计奖。





由于GBC推出后，彩色掌机成为了市场主流，因此SNK于1999年3月19日推出了彩色版NGPC，同时发色数达146色，而且耗电量只有NGP的一半。它还可以与DC联动。NGPC的游戏共115款，经典作品包括《合金弹头》、《侍魂》、《格斗之王R2》、《月华的剑士》等。它的总计销量为200万部。

WonderSwan

GBC在日本碰到的真正强劲对手莫过于Bandai的这只“神奇天鹅”，它是根据横井军平因车祸逝世前留下的设计方案进行开发，实现了他对于“横竖皆可玩”的设计构想。WS的性价比超高，1999年3月4日发售时只卖4800日元，只要使用一节5号电池就可以连续使用30小时，其专用充电电池也可以连续使用12小时。而且它的体积小巧，重量也只有93克，完全符合横井军平“短小轻薄”的设计理念。它的屏幕解析度为244×144，可以显示8阶灰度。值得一提的是，Bandai为WS准备了功能多样的周边配件和服务，比如使用WonderWave可以与PS的掌机式记忆卡PocketStation交换数据，使用MobileWonderGate可以经由DoCoMo手机上网，Bandai甚至还推出了一种叫做“WonderBorg”的机器人，可以用WS给它编程，然后用



也对它投放了电视广告，那句烤肉成功的经典台词成为风靡一时的流行语。

《怪物猎人》获得成功后，在一群拥有网络接入条件的核心玩家中越传越广，Capcom公司内部也有很多超级粉丝，比如迁本良三的得力合作伙伴一濑泰范。在家中无法用PS2上网的一濑泰范经常在公司里玩到深夜才回家，他为游戏的乐趣折服，但同时意识到网络环境的限制已经成为《怪物猎人》发展的最大障碍，于是他写了一份掌机版《怪物猎人》的企划书，刚好与藤冈要的想法不谋而合，PSP版《怪物猎人携带版》的开发计划就这样启动了。

《怪物猎人携带版》也是一个实验性质的项目，因此Capcom只安排了20人投入开发，制作周期只有一年。为了做好这款游戏，一濑泰范等人经常通宵加班，进度的紧张程度已经达到了“只要有一个人感冒就有可能导致游戏延期”的地步。直到2005年12月1日，《怪物猎人携带版》终于顺利上市，一濑泰范梦想着游戏能够卖出20万套。他万万没有想到，《怪物猎人携带版》造成的口耳相传效应数倍于PS2版原作，到了2006年9月，它的出货量达到了65万套，成为PSP在日本销量最高的游戏。之后由于“the BEST”低价版本的推出，销量成功突破百万，Capcom举社欢庆——这是他们在日本多年未见的销售佳绩。



《怪物猎人携带版》取得成功后，续作马不停蹄地投入开发，团队规模达到了两倍，迁本良三亲自出马担当制作人。经过又一年高强度的开发之后，《怪物猎人携带版2nd》于2007年2月22日发售，真正引爆了“怪物猎人现象”，销量在两周内即突破百万，最后达到170万套之巨，在日本的中小学里成为最流行的游戏。



▲《MHP2G》上市时获得了日本零售商们众星捧月般的厚待，在秋叶原等地视野范围内全部都是《MHP2G》的广告。

《MHP2》的出现改变了PSP的命运。自从2006年以来，由于“脑白金现象”，NDS的销量远远凌驾于PSP之上。2007年后，NDS的销售达到了疯狂的程度，PSP有被彻底消灭的危险。《MHP2》的出现为PSP保留了最后的阵地，它的口耳相传让越来越多的中小学生成为PSP用户，当NDS在全力扩展女性和中老年人市场时，在GB和GBA时代里作为主力的中小学生市场反倒是因为《怪物猎人》而纷纷转移为PSP玩家。这种趋势在2008年3月7日《2nd G》发售之后达到了顶峰，它以4天出货100万套的速度再次刷新纪录，一个月后以200万套的出货量正式跻身为《最终幻想》级别的国民级超大作。在长达半年多的时间里，《MHP2G》玩家群像滚雪球一样不断壮大，周销量一直维持在一万套以上。越来越多的中小学生加入到《MHP2G》或者说PSP的大家族中，整个2008上半年，PSP以压倒性优势荣登硬件销量冠军。2008年10月9日，Capcom宣布《MHP2G》销量突破250万。更加惊人的是，这是在“the BEST”廉价版尚未推出的情况下实现的销售成绩，售价3140日元的该版本于10月30日发售之后，趁着圣诞商季的大好时机，销量自然将再度反弹，从一代廉价版的经验判断，有望使其再获得50万套的销量，大冢角满与迁本良三在开玩笑时提到的300万套“吉尼斯级别”销量将有可能最终成为现实。

日本游戏零售商Games Maya的秋谷久子说：“这是一款游戏可以改变整个平台走向的最佳典范，下载任务非常成功，很多客户来到店里下载，它让零售环境更令人兴奋。”日本著名游戏评论家新清士说：“《口袋妖怪》的一代人已经转向《2nd G》，这也可以视为NDS用户的转移。”但新清士认为，单款游戏再成功，也无法长期维持一台主机，索尼需要借机联合第三方趁势追击。幸运的是，索尼明确表示当前在日本的重心将暂时从PS3转到PSP，不仅设计了PSP-3000，而且一口气准备了多个大作同捆套装。以联机乐趣为主的新一波游戏将会让联机成为将来PSP的主旋律。世嘉的《梦幻之星携带版》销量超过70万套，这是令其他第三方都备受鼓舞的数字，证明了在《怪物猎人》之外，其他厂商也有在此联机热潮中盈利的巨大空间。Koei也审时度势地公布了《真·三国无双 联合突袭》，放弃了以往的“无双”式游戏特征，加入到联机砍怪的大军之中。傲慢的Square Enix都忍不住插上一脚，根据已有的情报，《最终幻想Agito XIII》也将会是一款以联机任务为卖点的游戏，如果它能具备足够出色的质量，也许将会像当年标志着PS2走向成熟的《最终幻想X》一样，让PSP走向顶点。



WS来控制操作。

2000年12月30日推出的彩色版WSC定价为6800日元，屏幕同时发色数达241色，不过由于使用的是STN液晶，因此画面残像非常严重，为此Bandai又在2002年7月12日推出定价为7800日元的SwanCrystal，改为TFT液晶。WSC能在日本获得强烈反响，主要是因为获得了Square的强力支持，推出了3款《最终幻想》高质量重制版，另外还有《浪漫沙加》、《前线任务》等名作。

GP32

韩国GamePark公司推出的一款PDA式掌机，采用133MHz的ARM处理器，带有8MB内存。游戏通过网络提供下载，保存在容量为2～128MB的SMC卡片中，游戏下载费用为10～30美元，最后总共推出了28款游戏。它采用了3.5英寸320×240的TFT屏幕，可以播放高画质的DivX影片，还有大量自制软件。最吸引人的是官方推广的模拟器软件，很多16位机的游戏都可以顺利模拟。它还对应爱立信的一款迷你键盘。之后GamePark还推出了功能更强的GP2X、XGP等后续机种。2008年7月推出的GP2X Wiz使用了533MHz的ARM9处理器。





Pokemon Mini

发售于2001年12月14日，售价为3990日元。这是任天堂推出的一款《口袋妖怪》专用掌机，只有火柴盒大小，使用更加迷你的专用“口袋妖怪卡带”，售价为500日元左右。它是以风靡全球的宠物育成掌机式玩具“宠物蛋”为灵感而设计的，具有红外线通讯功能，可以多人游戏。最奇妙的是，它还内置加速计，可以感应到机体的振动，比如在一个拳击游戏中，玩家可



掌中影视

韩芊芊一身典型都市女白领的装扮，拎着一个仿真度9.9成的LV包包，身上的兰蔻香水步步留香。快到公交车站时，韩芊芊看到801路公交车从旁边呼啸而过，她踩着一双10厘米高的高跟鞋，以令人讶异的速度追上前去，大波浪卷的棕红色头发在她肩上欢快地跳跃着。她在公交车门即将关闭之时，蹭地一下跃入车门。韩芊芊环顾四周，看到还有不少空位，心中稍安，稍微整理一下姿容，恢复了女白领的优雅气质，找到一个座位坐了下来。她翻开高仿真度的LV包包，从里面掏出一部粉红色的PSP-2000，戴上耳机，接着昨天下班的进度继续看港剧。

按照韩芊芊的话说，从家里到市中心的写字楼"大约是2集电视剧的车程"，换算过来差不多是一个半小时。如此算来，人生有八分之一的时间浪费在往返的公交车上，醒着的时间里有五分之一都是在坐车。惟一令韩芊芊安慰的是，住处附近的公交车站是那条线路的第二个站，车上一般没有多少人，因此找个座位问题不大，有了座位就可以看PSP——这是她男友送给她的生日礼物。

韩芊芊的男友杜文斌在一家IT公司上班，自称是从FC时代走来的骨灰级玩家。杜文斌一直努力将韩芊芊改造成女性玩家，但总是屡屡挫败，他曾充满自信地向她演示《任天狗》，以为喜欢狗狗的她肯定会喜欢，她拿起NDSL，看着屏幕中盯着她的柴犬，赞了一句"好可爱！"然后把NDSL还给了他，"不好玩，不过……我们也去养一只柴犬吧！"她对他说。韩芊芊不喜欢虚拟的东西，对于"互动"存在本能上的抗拒，"对她来说，娱乐就是单向的接受，不是双向的互动。"杜文斌说。



▲PSP一直以时尚为自我定位，影音播放功能至关重要。



▲曾被久多良木健报以厚望的UMD格式成为索尼在格式发展道路上的又一个失败案例。

因此，有一天韩芊芊挽着他的手撒娇，要他送她一台PSP时，杜文斌很是纳闷了一会。然后韩芊芊告诉他："我们同事买了一台PSP，原来用PSP可以看电视剧啊！真的很清晰啊！"几天后韩芊芊过生日，那天之后，杜文斌成为一名专职"制片人"，专门负责帮韩芊芊下载电视剧，并转成PMP格式。韩芊芊一般一天可以看6集，除了公交车上看，在公司里偶尔也会看PSP打发时间。因此杜文斌必须保持每天至少转6集电视剧的速度，家里那台破电脑只能通宵开着，杜文斌每天晚上都要忍受呼呼响的散热风扇，韩芊芊也表示抗议，于是之后每天早上起床时顺便开电脑压片子就成为杜文斌上班前的例行工作。韩芊芊有时会突然从洗手间里探出头来，一只手拿着牙刷，咕噜噜地说："那部片子快大结局啦，记得帮我拷部新的哦！拜托你啦老公！"

与生活在大城市的韩芊芊和杜文斌相比，居住在小城市的朱理文生活节奏要慢许多，虽然公交车同样是挤得不成样子，但是好在家离单位近，骑车上班即可。但朱理文也有时间虚度的苦恼。朱理文在区政府上班，平常的工作是整理人事档案，一天的工作大约半个小时即可做完。一间小办公室里共坐着四个人，包括两名上了年纪的老干部，还有一个是托关系进来的小姑娘，20出头，几乎无时无刻不在化妆。小办公室里除了书刊报纸外没有任何娱乐设施，两个老干部看完报纸就下棋，小姑娘通常在打电话，朱理文只能盯着窗外发呆。

朱理文是从一位在银行工作的同学那里知道PSP这东西的，在此之前他用1.5英寸的手机屏幕看了半个月的电视剧，片源是在一家网站付费下载得到的。朱理文觉得自己已经很尖端了，刚刚在办公室里用手机看片的时候，对面桌的小姑娘好奇地凑了过来，一边修着指甲一边问他："这是咋弄的呢？你帮我看看我的机子能不能放？"在同学那里看到PSP的看片效果时，朱理文的反应和小姑娘差不多。他把PSP借来用了一天，第二天，他发现自己再用手机看片时，那画面简直小到让他无法容忍了！他给那同学打了个电话："你那种PSP有没有其他牌子的呀？有没国产的？我觉得1400这个价格还是有些贵！"

现在PSP已经成为朱理文四人小办公室里的娱乐中心，小姑娘经常凑过来一起看，她总是边看边啧啧称奇，说"比我们家电视还清晰啊！"。不久她也拉上朱理文，要他帮买了一台PSP，朱理文成为她的片源。每天寻找新的片子下载，研究格式转换成为他下班在家的乐趣之一。忙着下象棋的两位老干部有时也会戴上老花镜，站在朱理文身后探头探脑地观察那屏幕里放的影视剧，"这个……能看京剧吗？"一位老干部问。

朱理文已经习惯了人们对他的PSP报以奇怪的目光，有时在外面吃饭，在餐桌上拿出PSP看会儿片，就会有隔壁桌的人伸长了脖子，把目光从大老远的瞟过来；有时端菜的服务员会惊奇地站在身边，盯着他的PSP

非主流掌机进化史

以通过甩动机身的方式出拳；在《振动俄罗斯方块》中，可以通过摇晃机身让方块翻转。在它小小的机身内还带有振动器，是一款罕见的实现振动力回馈功能的掌机。

N-Gage

由于诺基亚在手机领域的非凡地位，当初N-Gage公布时曾引起很大的震动，欧美大批第三方宣布加盟。N-Gage于2003年10月7日发售，性能远远超过GBA，甚至还可以使用RealOne播放器。但299美元的售价对手机来说不算太高，却让掌机用户无法接受。初代N-Gage有很多设计缺陷，比如游戏卡的插槽在电池仓底部，换游戏就要开盖取电池；而且话筒和听筒在手机侧面，打电话时要将N-Gage横过来用。另外竖长的屏幕只能适合一些纵卷轴射击游戏，给普通游戏造成了巨大的困扰。半年后诺基亚推出了改良版的N-Gage QD，卡片插槽移到了机身底部，而且终于可以用正常的姿势打电话了。此外通过与移动网络供应商的合作，绑定服务后零售价只要99.99美元，但此时人们早已将注意力转向性能更强的NDS和PSP。N-Gage游戏共57款，比较著名的有3D画面相当惊人的《分裂细胞 混沌理论》和《古墓丽影》。



Tapwave Zodiac

2003年10月发售的一款PDA式掌机，采用200MHz的ARM9处理器，还有一颗8MB显存的ATI独立图形加速芯片，屏幕尺寸达3.8英寸，解析度为480×320。它使用的是Palm的操作系统，分为32MB内存(299美元)和128MB内存(399美元)的两种型号。虽然它的销量不到20万台，但是获得了业内的众多奖项，例如《时代》杂志的2003年最佳小家电奖，《商业周刊》的2003年最佳产品奖，《大众科学》杂志的2003年最佳新产品奖等等。Zodiac的一些比较有名的独占游戏包括《毁灭公爵Mobile》、《毁灭战士II》等。



不肯走；有些自认为有见地的陌生人会问他："哥们儿，这MP4多少钱买的？"

PSP在中国的销量据说超过500万，我们不知道这里面有多少台被当成了PMP或MP4播放器，但是几乎可以肯定的是，强大的影像播放功能是PSP征服大江南北最重要的原因之一，它就像NDS的"脑白金"一样，让PSP在中国成为无数非玩家消费者的新宠，甚至在改变着很多人的生活——虽然有很多人在享受PSP超高画质的影像播放能力之时，连UMD的样子都没见过。索尼非常重视PSP的影音播放功能，因为在久多良木健的规划中，这是与游戏一样重要的新业务，PSP是"21世纪的Walkman"，代表着Walkman从声音到影像的进化，因此在PSP的设计阶段，就已经为将来影像播放能力的拓展预留了充分的空间。索尼希望UMD格式能够成为将来掌上影音播放的标准媒体，而且也做好了将UMD授权给其他硬件制造商的准备，希望电子公司们能够生产各种采用UMD的掌上播放器。然而由于定价过高等原因，UMD迅速惨败，而PSP硬件本身的强大影像播放能力却便宜了索尼无法获得利润的地下市场。PSP被破解之后，各种自制软件纷纷涌现，PMPlayer的出现成为广大水货PSP用户的福音，PMP格式的电影有着接近于UMD的画质，而且体积也不算太大，自己动手转换格式也很容易，在免费影视资源睡手可得的中国，PSP的超高性价比光彩夺目。

UMD的败北



英国《EDGE》杂志的网友"Frostquake"自称全家都是PSP的忠实用户，"我们从来不用盗版的东西，一切都是花钱买的。"Frostquake一家总共买了25张UMD电影，现在还在继续买。但他表示从来不会去买9.99美元一张的UMD，而"UMD电影刚出来时，价格简直是高得离谱。我们家绝对不可能花29.99美元去买一张《蜘蛛侠3》"现在GameStop、Circuit City等都游戏店都将UMD影碟的售价降到了4.99美元，或者是买一张9.99美元的再免费附赠一张。Frostquake一家目前也开始通过PS3从PSN上下载电影，并将其传输到PSP上，但一部电影只能限制两台PSP使用，而Frostquake一家有4台PSP，因此已经十分廉价的UMD依然是Frostquake的首选。

由于销量惨淡，在2007年后，好莱坞各大电影公司纷纷抛弃了UMD，之后索尼将UMD电影的标准售价从29.99美元降低到10～15美元，这些通常是DVD版刚上市的热门影片的UMD版售价，实际上在大多数零售店，4.99美元一张的UMD版经典电影成堆出现，其中大多数为清仓处理。虽然索尼电影依然在支持UMD，但UMD市场的名存实亡已经是事实。环球电影公司早在2006年初就放弃了UMD，一位高层说："它的销量几乎可以忽略不计，它是索尼的又一颗雷——就像蓝光一样。"派拉蒙的一个高层说："从来没人在它（UMD）身上获得过利润。"

定价太高是UMD失败的主要原因，刚发售时29.99美元的标准价格比DVD还要高出10美元，多数电影爱好者显然无法接受花更高的钱却只能在小小的屏幕上看电影。网络下载服务的崛起和记忆棒成本的日益低廉也使得UMD这种小光碟越来越无法适应时代的脚步，苹果的iTunes通过网络下载提供丰富的影视节目，以其便利性和合理的定价深受用户的欢迎，而且下载这种方式可以绕开零售渠道，大大节约了发行成本，让电影公司也有利可图，于是网络下载日益成为掌上影视的主流，UMD成为极少数收藏爱好者才会购买的小众向产品。在日本，不少色情电影公司在未经索尼授权的情况下推出了大量UMD成人电影，并成为如今日本UMD市场的主流。根据UMD Database网站统计，目前为止的UMD电影数量将近500部。



PSP在中国已经成为一个时尚符号，与iPod一样是最畅销的新潮电子产品，在淘宝上搜索PSP，可以找到十几万件商品，是"iPod"搜索结果的两倍。PSP在非玩家群之间的迅猛发展传播是"口耳相传"效应的典型表现，这些用户几乎不接触任何游戏媒体，自然更不可能看到PSP的广告，了解PSP的渠道仅限于用户之间的解说与演示。韩芊芊对此最有感触，自从受到了同事的感染而喜欢上用PSP看片，韩芊芊本人也扮演了传播者的角色，每次在朋友或亲戚面前拿出PSP，那出色的播片效果总是会对方先是好奇，然后询问详情，最后通常还会问一下价格。在半年时间里，韩芊芊公司里的PSP拥有量从她同事惟一的一台增加到了6台，"看电视剧"是PSP对他们而言的主要用途，"如果不是很多人嫌转片子太麻烦，肯定还不止6台！"韩芊芊说。

用影音播放功能发展新用户，这是索尼对PSP梦寐以求的目标，结果这个目标没有在它希望的欧美和日本实现，却在中国取得了彻底的成功。今年3月平井一夫与安田哲彦在北京的游戏市场"微服私访"，或许就是要从中国的PSP现象中寻找一些经验。从今年7月开始，记忆棒正式取代UMD成为索尼官方强调的影视节目主要载体，PSP-3000也适时推出了4GB记忆棒的捆绑套装，并作为在美国的首推版本。索尼希望PSN今后成为提供PSP影视节目的主要网络平台，付费下载了PS3的高清影视节目后，可以便利地转化为PSP可用的格式，这样就无需为PSP观看影视节目而额外支付费用。也许这种官方推广的"转片"战略可以给PSP的多媒体构想重新带来希望。

Gizmondo

Tiger电子公司于2005年3月推出的一款PDA式掌机，由于销量惨淡，最终导致该公司于一年后宣告破产。它在《GamePro》的"史上十大销量最差掌机"评比中排名第一，据统计销量不到2.5万部。这款掌机最独特的地方就是采用与广告结合的独特运营方式，捆绑广告日常更新服务的版本售价为229美元，不含广告的版本定价为400美元。Gizmondo还有一个很有名的地方就是其公司总裁Stefan Eriksson为瑞典黑帮成员，撞烂了一辆偷来的价值百万美元的法拉利，之后被捕入狱。



EZ Mini

盛大的这款掌机刚刚公布时着实轰动了整个中国游戏业，"盛大叫板PSP"的说法不胫而走。EZ Mini于2006年初发售，定价1980元人民币。EZ Mini是盛大与神达电脑和英特尔共同研发的"支持网络游戏的掌上终端"，基于PDA的架构，使用了416MHz的处理器，采用2.7英寸320×240的屏幕，内存64MB。它的最大噱头是"掌上网游"、"随时随地练级"成为一句响当当的宣传口号，可惜由于技术与网络环境的限制，最终成为一句空话，与韩国GamePark公司的各种PDA掌机处境相同。



后记



10月16日，PSP-3000发售，又一股掌机热被点燃；11月1日，NDSi即将发售，PSP与NDS的第三轮战争即将开始。经过2008年的局势逆转，PSP与NDS之间的差距被缩小，在两大掌机已经上市四年的今天，他们之间的对抗局势又一次变得扑朔迷离起来。但无论结果如何，竞争永远是激活游戏业的不变秘诀，掌机业就是在PSP与NDS的激烈对抗中有了如今的地位。而在发售后如此漫长的时间里，还能有如此充满活力而实力接近的竞争，更表明掌机的无穷潜力。任天堂社长岩田聪在NDSi发布会中提出了"人手一机"的目标，这也许只是一个宣传口号，但掌机正在以坚定的步伐迈向主流娱乐，这是所有人都可以看到的事实。



穿越时空的爱热必气魂

特稿 FEATURED ARTICLE

——《机战 Z》新登场动画作品推介

十一长假，在家打《机战 Z》的确是件非常惬意的事。这次《机战 Z》的剧情非常出彩，女主角线十分与众不同。最有趣的莫过于对于种命（《机动战士高达 Seed Destiny》）的扭曲，“种命黑”和“UC 青”霎时头顶青天……咳，有点跑题了。言规正传，本文旨在为这次新登场的几部动画做一下介绍，方便有兴趣的朋友或是没时间的朋友了解这些新面孔，同时也纪念《超级机器人大战》登场作品达到 100 部！对了，这里不可免俗地提一句：文章有一定程度的剧透，不喜欢的读者请略过，不然很可能会降低你看片的乐趣。

文 ZATE 编 胜负师 美编 anubis

机动战士 Z 高达剧场版

机动战士 Z ガンダム剧场版

制作：サンライズ
监督：富野由悠季　原作：富野由悠季
人物设定：安彦良和　音乐：三枝成彰
机械设定：大河原邦男、藤田一己

这是以二十年前的《机动战士 Z 高达》的 TV 版为基础，重新编辑并添加若干新画面，更动部分情节诞生的剧场版。在 2005 年至 2006 年间分成三部在电影院上映，他们分别是：

第一部《机动战士 Z 高达 星之继承者》（机动战士 Z ガンダム 星を継ぐ者）；

第二部《机动战士 Z 高达 II 恋人们》（机动战士 Z ガンダム II 恋人たち）；

第三部《机动战士 Z 高达 III 星辰的鼓动是爱》（机动战士 Z ガンダム III 星の鼓动は爱）。

身为机战支柱的高达，又是 UC 支柱的《Z 高达》剧情早已被人说滥，并且 TV 版也登场 N 次了，剧情上就略过吧，我们就谈下剧场版的一些变化。

首先主题歌换成了从小就喜欢高达的日本流行天王 Gackt 专门为 Z 剧场打造的《Metamorphose》。

增加了更多的关于男主角双亲卡缪的描写，把卡缪与花、夏亚与妮歌的恋爱描写增加了。关于 SIDE 1 三十号殖民地的事件换成了影片播放（取自老动画），主要情节上夏亚的达喀尔非洲演说被删除，卡缪和凤只接触过一次就死了（TV 两次），人物部分台词也做了更改，主角卡缪的性格看上去没有 TV 版那么暴躁了，特别是有名的卡缪殴打成年人的“修正拳”的场面减少了。另外还增加了一些 1985 年之后诞生的机动战士的新画面，诸如吉姆镇暴型，更好地和之后出来的 UC 作品衔接了 0083。

最为关键的就是——结局修改！与 TV 版结局不同，男主角卡缪没疯，而是在用 911 击杀希洛克的 THE O 后完美地活了下来，和花抱在一起剧终……阿克西斯舰队也离开了地球圈，而在 TV 和 UC 历史上接续 Z 高达的《机动战士高达 ZZ》有关的部分全数被删除了。也就是说 ZZ 沦为黑历史，大概也是这次 Z 高达剧场登场但 ZZ 没有登场的理由了吧。当然，Z 剧场版并不能真正修改 UC 年表踢掉 ZZ，只是和 0079（远祖高达）的小说版一样，是另一个 UC 时空的故事，可以当成平行宇宙来理解。

Z 高达剧场版之后的 UC 历史如何接续？

据《高达 ACE》上连载的《凯西丁的报告》（《机动战士 Z ガンダム デイアフタートゥモロー カイシデンのレポートより—》）指出，卡缪在归还后也担负着扫除提坦斯残党势力的任务。还有一种说法是根据阿斯特南治和梅特森之间的对话推测出卡缪在 SIDE 1 离开了亚加玛。如果按照去年的 PSP 游戏《机动战士高达 阿克西斯的威胁》上根据 Z 剧场来走的架空历史来说的话，克里普斯战役结束后退役的是花（花和夏亚冲突）。如果花不退役的话，夏亚逆袭，卡缪和阿姆罗会一起在 0093 年阻止夏亚和新吉恩砸阿克西斯。ZZ 里的香格里拉众主角则作为志愿兵加入奥古，ZZ 高达自然会继续研发制造……另外在这个游戏捷多和露满足一定条件可以加入阿克西斯的哈曼和格雷米军。



▲Z剧场的放映票房每作在10亿日元左右，DVD卖了80万，在香港放映时周票房进入过前十，当时大陆有很多花重金跑过去看的重度爱好者）

杂兵也疯狂
本次杂兵的配音主役是桧山修之，咱们《勇者王》的绝叫男主角。擅长配英雄人物的他这次当了杂兵王，把高达、魔神Z、大魔神、古莲泰沙、无敌超人，无敌钢人、创圣大天使、宇宙大帝全骂了一遍。

宇宙大帝 GOD SIGMA

宇宙大帝ゴッドシグマ

制作：日本东映动画公司
监督：神田武幸
原作：八手三郎
人物设定：安彦良和
音乐：筒井广志
人物原案：新谷かおる

播放于1980年，曾在我国台湾和香港地区放映过的动画，被译为《神勇战士》。故事剧情大致是西历2050年，地球受到神秘又凶猛的外星人伊尔塔星人的突然袭击，为了对抗侵略者保护地球，三个男主角驾驶巨大机器人GOD SIGMA与之展开了战斗。

本片的大体剧情是非常典型（或者说是老套）的超级系机器人动画。看上去老套，实际上片子本身的各种细节很有趣。人类在剧中已经有殖民木星卫星的卓越科技了，发现了一种比核能更强的超级能源"特里尼能源"（トリニティ・エネルギー），外星人进攻了人类木星殖民地伊欧，然后转进地球，但进攻地球的外星人其实是在250年后来的，2300年的人类掌握了特里尼能源开发了超级兵器，然后进攻外星人所在的伊尔塔星，战局上外星人明显不利，只好穿越时空抢夺特里尼能源改变历史。还有片中我方博士竟然为了科学研究反而投靠敌方成为拦路的BOSS……

God Sigma是由檀斗志也驾驶的空雷王，ジュリィ野口驾驶的海鸣王，再加上吉良谦作驾驶的陆震王三机合体而来的。

必杀技有"无双剑　唐竹割"、"无双剑　十文字斩"、"无双剑　水平斩"，剧中武器还曾断过……剧中杂兵主要是金属兽コスモ・ザウルス。God Sigma的身高曾被设定成极其巨大的265米，重量达1200吨，不过在2003年重播的时候重新设定成66米。值得一提的是，港版的主题曲是张国荣演唱。歌词如下：

"神奇大帝主宰太空，三位忠心战士，有勇气，更有热情，似个正气大孩子。天空轨迹里飞，任务极神秘，看远处家乡之星，星光何明媚。追击奸党恶魔，就是豪怀大志，我要这世界和平，肃清星空恶风气。三军一起出击，三军一起出击，快快去——大结合。力量胜万能士，人尽赞美，星空闪过，那是我在太空飞，力量胜万能士，人尽赞美，星空闪过，那是我在太空飞，像战机。"

▶ 这次《机战Z》中，由于为主角檀斗志也献声的富山敬先生已经去世，改由关智一配音。



交响诗篇

交响诗篇エウレカセブン

制作：每日放送 Project EUREKABONES
监督：京田知己
原作：BONES
人物设定：吉田健一
音乐：佐藤直纪
机械设定：河森正治

本作是在2005年BONES制作的一部优秀的少年动画，是近年来人气相当高的动画大作，拿过2006东京国际动画的优秀作品奖，也算是这次《机战Z》最受瞩目的新登场作品了。

故事大致讲述了名叫兰顿的少年不堪在家乡枯燥无味的生活，在与神秘的美少女LFO驾驶员优莱卡相遇后迷上了她，由此加入了反政府武装团体月光洲，在一次次的战斗中，兰顿开始慢慢发现他从前所不知道的真相，也经过诸多战斗和事件的磨练逐步成长……

本片的机设是制作《超时空要塞》闻名的河森正治，他在本片设计的踩着飞天滑板战斗，还会变形的机器LFO非常有创意。故事背景设定是在遥远的未来，人类远离了地球一万光年，找到一个充满光粒子的星球，并在这里居住繁衍。在这里人类开始光粒子的能源，LFO和战舰等兵器均是利用光粒子的原理制作飞行的兵器，还有兰顿等踩着飞天滑板借光粒子滑行的"滑空"（Lifting）爱好者。除了光粒子，人类还在这个星球发现了一种外星人骨架，并经过地球科技的加工，制作成LFO等兵器，主角机尼尔瓦修就是此技术制造的第一台，主角机还有一个驾驶钥匙——魂魄驱动器（アミタドライヴ），能引发尼尔瓦修爆发出发出彩色的光芒和压倒性的力量的超级地图兵器SEVEN WAVE（7TH WELL）。我方的敌人除了塔州政府外还有这个星球的"原住民"，统称为珊瑚（Scub Coral），或是科拉利安，是一种极其神秘的智慧生物，由于人类过度开发这个星球，它们开始走上地表，人类对此充满了恐慌，因为地球就是被它们霸占的。这种生物类似拉康哲学中全体集中一个意识的概念，能融合其他生物，消除独立个体的存在。人类这次准备用暴力对抗，为了和平的目的，珊瑚派出了少女形象的优莱卡在人类世界成长交流，期望达成和解。本片有浓郁的宗教背景，一个类似佛教的团体就是人类群众主张与珊瑚和平共处的群体，但惨遭塔州政府镇压。



▲在少年ACE连载的交响诗篇漫画版主线与动画基本相同，但是在结局却杀害了多米尼克制造了一幕该死的悲剧。



▲对于片中兰顿追求优莱卡的艰辛，备受霍兰德的折磨，只能用憨女婿遇到变态岳父来解释。

本片塑造的两个男主角有着两极端化的评价——因为责任和感情纠葛。兰顿14岁，是往昔英雄的儿子，和爷爷住在一起，因为厌倦枯燥的学校生活和喜欢优莱卡逃出了家门加入以前爸爸部下霍兰德率领的反抗部队；霍兰德原本是塔州联邦军的成员，29岁未婚，因为在军队的镇压行动中接触到珊瑚的真相而带着优莱卡逃离了军队组建了月光州，他同是滑空比赛冠军，优秀的LFO驾驶员，是很多年轻人的偶像。但是为了某些原因（后面重点谈），他在片中对于自己有恩的老首长的儿子，昔日恋人的弟弟，外加敬仰自己的主角兰顿满溢了虐待狂式

回冥王星去吧　"水金地火木土天海冥"是《宇宙大帝》的日文歌词，但由于科学家把冥王星逐出了九大行星，《机战》也与时俱进，变成了"水金地火木土天海"。当然，在《机战W》里也开涮过一次了，只是这一次涉及水星与金星对消灭的剧情。

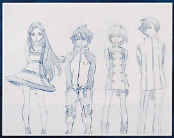


■笔者也是大萌神安妮莫奈的虔诚信徒。安妮莫奈的名字Anemone来源于希腊神话。神话上，嫉妒和风神瑞比修斯恋情的芙洛拉，把安妮莫奈变成了银莲花。

的态度，主要表现在恶毒的殴打和嘲笑，被一些爱好者指责为“老屁孩”……

由于是《EVA》后诞生的动画作品，本片也不可避免的出现了大量谜团和考证，当然远不如EVA的程度变态……在其中出现了一部人类学著作——《金枝》。这个细节被很多人痛斥为装X，因为没有这本书，动画也能让人看懂。而且漫画版本的《交响诗篇》还忽略了这个细节。

可是，我们本着进取心就绝对不能忽视作品的任一个部分。特别是有着重大象征意义，牵扯到完善作品背景的桥段——如果《金枝》有这作用的话，那我们就来探讨一下吧。


▲片中四个正反派少男女主角的恋爱故事描写非常出色，其中反派多米尼克和安妮莫奈的配对比身为正义主角的兰顿和优莱卡还受欢迎。


▲交响诗篇里出现的《金枝》，不知道是哪个版。封面上绘的女人应该是狄安娜，注意人物手上拿的项圈也可能象征是“金枝”。《金枝》笔者手里的只有缩写的中译版本，已经有88万字了。而最夸张的十二卷本原版，笔者只见过照片，厚度十分惊人，估计有上千万字。

《金枝》的作者佛雷泽（James George Frazer 1854—1941）是英国著名的人类学家，是人类学的奠基人之一。《金枝》作为一部文字量极大的严肃的学术著作，但文笔极佳。其中主要介绍了位于意大利境内的一个叫做内米的地方，那里的小湖边有座狄安娜神庙，其古代历史中长期上演着一幕幕令人恐怖而又迷惑的悲剧：内米的圣林中有一棵大树，无论黑天白夜都可以看到一个令人毛骨悚然的人影，在他周围独自徘徊。他是个祭司，又是个谋杀者，他必须时刻提防敌人的袭击。这儿圣殿的规定就是——一个祭司候补者只有杀死现任祭司以后才能接替祭司职位，直到他被另一个更强、更狡诈的替补杀死为止。只有逃亡的奴隶才被允许摘下一段圣树上树枝，并以此为资格向祭司挑战。这棵圣树就是“金枝”。佛雷泽认为，内米的祭司就是深刻影响人类古代史的“神圣国王”的雏形。金枝则是被古代人盲目迷信的神奇植物——槲寄生。第一任内米的狄安娜神庙祭司据佛雷泽考证是整个神庙圣林的建造者，希腊神话中的维尔比厄斯，他是狄安娜喜欢的希腊英雄希波吕托斯，他被波塞冬害死。但狄安娜救活了他，并给他改名隐居在内米，作为神庙祭司永远捍卫她。

在《交响诗篇》里，兰顿与霍兰德主角和第一男配角的纠葛应该是用《金枝》解读《交响诗篇》最关键的一把钥匙了。

在蓝顿刚搭上月光号后，就被船上众人“欺负”，当活宝玩物戏耍。这里并没什么异常，因为蓝顿前面也有个金发少年被如此对待，这大概是月光号上的一种仪式。忍住了就承认你，以后大家一起欺负新人，更新的人。类似一些军队里欺负新兵的传统。随着剧情的深入，蓝顿和优莱卡的关系开始越来越好了，再加上很多事件的爆发和变故，霍兰德就开始极其不要脸地欺负蓝顿，活脱脱一个变态欧吉桑。

这种状况也没有一直持续下去，当蓝顿越来越有神圣国王资格的时候（也就是战斗力UPUP，与优莱卡LOVELOVE），霍兰顿认命了，选择当神棍机 Type B303的驾驶员，一心保护二人完成自己的真正使命，还顺便扶正了备胎女舰长。所以说，霍兰德在接触蓝顿前认为自己就是神圣国王，后来他欺负蓝顿只是因为嫉妒和自尊心，也不明了兰顿才是真正的适格者。

优莱卡是片中女主角，代表“狄安娜”。早前曾跟随蓝顿父亲与霍兰德，却最终选择蓝顿。在《金枝》里，佛雷泽研究了宾纳婚，一种母系社会的继承制度。就是女方继承一切，只需要男方入赘。而狄安娜是神，他的祭司（男人）可以一直换下去……

动画的反派杜伊手里还有个和优莱卡类似的角色安妮莫奈，很可能和女主角一样是代表“狄安娜”的。也可能是伪的，甚至是杜伊人造的替代品。片中还有一个佛教老头和另一位“狄安娜”，但只透露了他们曾失败了，原因未解，而他们用以前的经验开导了蓝顿和优莱卡。

零式（Type Zero）和终式（Type the END）是片中正反两派的主役机。零式也许是象征着“金枝”的资格和武具，终式应该和它的驾驶员安妮莫奈一样，有伪造、人造的迹象。前面提到过的魂魄驱动器是片中很神秘很暴力的玩意儿，亦或者，零式和终式象征的只是树和狄安娜神庙之类的意象，魂魄驱动器才是象征有神奇力量的“金枝”的。

至于大反派杜伊，这个白发中年人是片中万恶之首和最终BOSS，更是霍兰德的兄弟。剧中他弑父并被亲兄弟诛杀，被众人唾弃。可能暗合《金枝》里神圣国王的第二种结局——替罪羊。替罪羊是神圣国王的另一种演变形式，在很多地区有一种奇特的仪式：专找丑陋或罪恶的人出来，好吃好喝地供养他一段时间，最后杀掉他，为更多人的祈福。那么，为了大众的幸福，杜伊必须死。当然，他和安妮莫奈也许是另一对神圣国王的组合，但安妮莫奈最后选择了一直钦慕她的好青年多米尼克。

也许杜伊还有第三个可能，如果杜伊赢了，干掉了珊瑚，那就是人类这个种族的大胜。这就迎合了《金枝》这本书里关于神圣国王最出彩的理论推演：“那些居于高位的愚蠢的好人给世界带来的损害，大概比聪明的无赖带来的损害大得多，一旦那位机灵的恶棍达到其野心的极点，而不再有任何进一步的自私的企求之时，他就可能，并且常常真就这么做：把他的才干、敬仰和财富转向公众服务。对于许多人来说，他们愈是处心积虑地谋取权力，他就能愈能善用其权力做出有益公众的事情，无论他们所追求与赢得的是财富或政治权柄或其他。在政治领域里，那些足智多谋的权术家，残酷无情的胜利者，可能最终成为一个贤明而豁达的统治者。他们生前受赞扬，死后收到纪念，名垂青史！”——没错，杜伊的这种可能性就被“爱与正义”无情地轰杀了！


▲《交响诗篇》的剧场版制作决定了，监督说故事的关键词就是“神话”。以全面危机中寻求新的神话的人类为背景，描写他们之中的兰顿和艾乌蕾卡之间那份小小的恋爱故事。

天涯沦落人

本次原创角色中的某人和《超时空世纪》的男主角桂一样有“对男人攻击力+20%，对女人攻击力−20%”的小队长能力，但他叛变后这个能力就反过来了。不过由于我方女性主力没多少，他反而削弱了。只有女主角很可怜，真的很可怜，大家一起期待C75吧！

超时空世纪 ORGUSS

超时空世纪オ－ガス

制作：每日放送、东京ムービー新社
监督：石黑升、三家本泰美　原作：スタジオぬえ
人物设定：美树本晴彦　音乐：羽田健太郎
机械设定：宫武一贵

这部片子也曾在我国台湾播放过，还分为两家公司两个译名，分别为《时空争霸战》和《时空战警》。本片是在1983年开始放映的机器人动画，是由制作《超时空要塞Macross》的团队继续制作的超时空系列第二作，与第三作1984年的《超时空骑团Southern Cross》并称为超时空三部曲。当然，并不是严格意义上的三部曲，只是制作群一样，风格相近，播放时间接续……其中《超时空要塞》和《超时空骑团》被美国买去加上《机甲创世纪》弄成了《太空堡垒ROBTECH》。



故事讲述在西历2062年，人类为了争夺地球轨道升降梯的控制权分成两大集团开始打仗，隶属自由宇宙军的桂木桂在使用最新的D兵器（作品里的D兵器是续传统的ABC兵器——核兵器、生物兵器、化学兵器——之后，对目标进行时空转移的新时代大杀器）"时空震动弹"破坏轨道升降机的能量库，结果造成地球环境改变，多重空间诞生，男主角为此展开了全新的人生和战斗。男主角很剽悍，而且比较人渣，在片里先后上了两个女人生了三个孩子，甚至连自己的亲女儿都想……

笔者觉得这部动画还比较精彩，因为涉及平行宇宙和穿越的主题，风格是偏成人化了一些，但还是延续MACROSS成功的变形战斗机、美少女、激烈空战等元素。本片还有续作《超时空世纪オ－ガス02》，OVA共6集。

▶《超时空世纪》的男主角桂木可是一匹赤裸裸种马，为此他在《机战Z》中的小队长能力是"对男人攻击力加20%，对女人攻击力减20%"……另外美国人也曾想过把这部动画重新取个名叫"奥德赛"给编进《太空堡垒ROBTECH》里头。



宇宙战士 BALDIOS

宇宙战士バルディオス

制作：日本苇Production 国际映画社
监督：广川和之　原作：酒井あきよし
人物设定：上条修　音乐：羽田健太郎
机械设定：佐藤元、龟垣一（电影版）

故事发生在首尔恒星的第1行星，S-1行星，它虽然过去有着高度的文明，但不知从何时起地表被放射线污染，变成了只能在地下生活的行星。越发严重的放射污染和物资不足使得居民生存出现危机。S-1星高层因此变为意见对立的两派，第一派是主张用科学净化放射污染的科学家。另一派是主张用军事力量侵略可居住星球并向之移民的军部。军部主张向星球移民，但是控制军队的皇帝亲卫队的加特拉暗杀了皇帝发动政变，成了最高统治者"总统"，并以亚空间要塞"阿尔戈"发动侵略。男主角马林的父亲由于属科学家派被亲卫队杀掉，并被嫁祸为皇帝暗杀者。马林在混战中反抗枪杀了亲卫队指挥官罗莎·阿佛洛蒂亚的弟弟，然后开始逃亡。在亚空间的巧合之下双方竟都来到了地球……被地球防卫队BLUE FIXER的巴尔迪普莱兹所救的马林，抱着对加特拉的仇恨，惟一能操作巴尔沙邦的才能，并且对地球蓝色的海洋，大自然无比热爱的心情，开始将自己从S-1星带来的机器巴尔沙邦改造，和地球科学制造的机器结合，合体诞生了巨大机械"巴尔迪奥斯"，与自己的同胞展开了惨烈而持久的战斗。

这部动画有着很单纯明了的超级系机器人动画开场，但却与普通的超级系动画截然不同，是一部彻头彻尾的悲剧动画。在结尾高潮之际，被地球人所孤立，又被同胞S-1星人诅咒为叛徒的马林迎来了孤独而残酷的命运，在双方的激战中，马林发现人类已经进入了可怕的时间矛盾当中，但已经没有时间了。大结局里由于人类对外星人的人工太阳作战失败而导致大洪水淹没全球，人类灭亡。影片结束之时还打出了一个红底白字（恐怖的日系腰斩手法……）具有双关意味的"完"字。而且一切都是人类自作自受，作品中外星人由于母星环境恶化，为了生存和资源而侵略地球，但是由于亚空间的恶作剧让他们穿越了时空，实际上他们正是未来的地球人……



■在这次的《机战Z》中，厚道地给巴尔迪奥斯加入了小说版中的最终武器，而且动画做得非常华丽，再加上巴尔迪奥斯是地形适应是全A，还有分身……很好很强大。因为原先给男主角马林配音的盐泽兼人先生已经去世，改由山崎たくみ配音。

动画悲惨，现实也很悲惨，因为剧情过于成人化，机器人战斗画面不足，导致本作的TV动画收视率不佳和相关产品销路不好而被迫调整剧情，预定34集的动画惨被腰斩，32集就草草结束，本来是要准备制作到39集的。同样，当年名作《传说巨神伊丁》也是它同期的难兄难弟，在玩具和收视率方面也是陷入苦战而面对叫停的危机，只好在剧场版中公布了真正的最终结局，但不同的是伊丁的剧场版大受好评让它被捧上了神坛，咸鱼翻身。《宇宙战士》也进行了电影化，于1981年12月19日上映。电影剧场主线以马林和阿佛洛蒂亚为主，用TV重新编辑，并添加了制作好却未播放的后几集的内容，不过却是给悲剧画上了一个完美的句号……片中由伊势功一演唱的ED《マリン・いのちの旅》是非常切题又优秀的热血悲歌。

除了主线是BADENDING，主角马林与剧中两位女性的感情纠葛也十分悲情。马林是个相当优秀的男人，文武双全，热血且不失冷静。一开始由于父亲被杀而来到地球，地球人对这个神秘的外星来客充满了不信任和猜忌，在马林为此被监禁起来的时候，却有一个女性支持他，她就是星野杰米。心地善良的美少女杰米爱慕着充满忧郁气质的马林，并帮助他积极融入地球的生活中去，马林也对这位女孩有好感。但是现实却不能让他们在一起，首先两人身分不同，背负深仇大恨的马林是外星人，并且两人的队友奥利巴也喜欢着杰米…

BAD END

打《宇宙战士》人工太阳那关，达成BAD END条件的话，会GAME OVER。但结束画面跟平时不一样，画面上出现了一个地球被大洪水计划淹没的动画，之后就玩儿完了。屏幕还插入主驾驶马林惊叹的脸……和被腰斩的动画如出一辙。

…对此，马林只好撮合杰米和奥利巴。还有马林与另一位女性的感情纠葛也阻挠着两人，杰米为此烦恼不已。她是我方的敌人，敌方指挥官罗莎·阿佛洛蒂亚。穿着军装的阿佛洛蒂亚是一位女强人，她用军帽和眼镜隐藏着自己的美貌和长发（用今天的眼光来看都是“萌点”……），她是片中大反派总统加特拉的养女，她对养父加特拉无比忠诚，加特拉对这个养女持有单方面的爱慕，但阿佛洛蒂亚屏蔽了自己的感情，她在军队内定下了禁止对敌人留情等铁一般的无情铁律。对自己，她说：“阿佛洛蒂亚，25 岁，战斗司令官，没有爱过任何人，除了自己的弟弟。”但该死的命运却让马林在剧情一开始就因自卫杀死了阿佛洛蒂亚的弟弟，阿佛洛蒂亚为了养父总统也阴谋陷害马林父子，两人成为不共戴天的仇人。但命运又恶作剧式地让两人邂逅，重逢，并互相爱慕……在知晓真相后，两人还因为对立的立场继续在战场上厮杀。

在剧场版结尾中阿佛洛蒂亚终于变回一个美丽而又纯粹的女人，她梦见自己穿着白色连衣裙和马林在一起戏耍相拥，但已经没有时间了，弥留之际的她在马林怀中死去，让人心酸的是她最后也未能告诉马林自己对他的爱。只有飘散的泪水和失去灵魂的绿色长发，马林则抱着死去的阿佛洛蒂亚在即将走向终末的地球夕阳下迎接残酷的最后结局。



超重神 GRAVION

超重神 GRAVION Zwei

制作	GONZO		
监督	大张正己	原作	大张正己 等

人物设定：うのまこと、高冈淳一、爱姬みかん

机械设定：福地仁、森木靖泰 等　音乐：羽田健太郎



■古拉维昂的机设和勇者系的超级机器人很像，这次《机战Z》中可有着强大的攻击力和变态的6人精神。

本片分上下两季共 25 集，于 2002 年（第一季）和 2004 年（第二季）播放，反响一般的作品，所以第二季都拖了一年。导演是有着自己独特美学擅长表现人体肌肉的业界怪才大张正己。虽然市场反响不咋地，笔者却相当喜欢这部近年越来少见的正统超级系机器人动画。

故事主线是超级系的经典开场：“在不远的未来，人类忽然遭遇到前所未有的巨大危机，一种名为遮拉拜亚的谜之外星人忽然袭击了地球，面对外星人的强大力量，地球政府的传统兵器只能给其瘙痒。但这时候，一个心系地球的团体领导者站出来了，他麾下用超科技秘密的巨大合体机器人成为地球的王牌，充满正义感的驾驶员们成为对抗外星强敌的先锋……”

虽然开场老套，但是本片可是汇集了近年来几乎所有的现代娱乐元素（或者说或是萌点），从女仆、乳摇、面具男、伪娘到三无少女／少年等无所不包。嗯，调侃完毕，下面正经介绍。

主角热血笨蛋红英司因收到失踪已久的姐姐红绫香的一封信，而去寻找自己失踪的姐姐，男扮女装来到了世界首屈一指的财阀桑得曼的城堡，却不巧碰上外星人遮拉拜亚前来袭击，地球政府的兵器在遮拉拜亚的威能下显得格外微弱无力……在桑德曼有计划的引导下，先被另一男主角斗牙一顿修理后的英司稀里糊涂坐上了六人合体超级机器人古拉维昂的——右脚。没错，就是右脚，而不是中间或头部的驾驶舱，当然机器人的主驾驶室也不会在右脚。这次的主驾驶是第二男主角斗牙，在胸部驾驶舱。在激扬热血的音乐下，合体的古拉维昂击败了遮拉拜亚，并在地球政府官员面前展示了自己强大的力量。

事后，为了继续寻找姐姐，红英司以协助找到失踪姐姐的条件答应加入桑德曼为了对付外星人而成立的“地球战骑队”。英司便继续驾驶着右脚与敌人战斗着。终于众人在友情和热血的力量下轰杀了一切来犯之敌保护了地球。到了第二季，敌人越来强大，我方也换了新机，五人继续着第一部的战斗，谜题也渐渐揭开……在暴乳御姐媚月立花的帮助下，地球军（EAF）建立了量产型的古拉维昂部队。古拉维昂也因为敌人进化得更猛而不敷使用了。作战团队四分五裂，桑得曼也因敌人正体明了开始动摇，地球面临着最大的危机……

第二季没放几集本篇的画质变差，剧情变得敷衍，本来第一季描述得很好的外星强敌气氛被烂尾的剧情消解得无影无踪。官方网站的简介明明写着热血悲歌，却阻止不了死人复活，这样 ENDING 变得 HAPPY。

虽然片中英司展示过自己有作为古拉维昂主驾驶的能力，但还是未有出头之日。到快剧终了待遇才略有上升……右脚变胸部，很勉强地风光了两集。本作可算是屈指可数的超级系主角不是主驾驶员的作品。（真实系的话有《超时空要塞 II》的记者主角）

本片还有两个值得一提的地方，一个是最佳男配角桑德曼，这个科学家身兼大财阀的天才男人正职，是一个伟大的美学家，刻意住在中世纪风格城堡的他骑着白马养着一群女仆，坚持不懈地由自己帅气地指挥地球战骑队，各种恶搞致敬都通过监督向观众表达，还为烂尾的本片画下了句号。另一个就是本片的音乐了，两季超重神的 OP 都是由机器人大战御用团队 JAM Project 演唱的热血歌曲，风格激昂。诸位读者决不可错过，分别是第一季 OP《叹きのロザリオ》，第二季 OP《红の牙》，插曲《合神！ゴッドグラヴィオン》和《炎皇合神！ソルグラヴィオン！！》。另外第二季第 3 话由女佣众合唱过的 OP 也很不错。



▲英司等人因为打赌输了，而被迫打扮成女仆。剧中英司和斗牙被众女仆称为少爷，并且每天早上都是女仆去帮忙换衣服，对于三女仆的强行扒衣，英司反抗不能……



■第二季的解密中，最让人感到诧异的是英司的姐姐，竟然是一直在众人旁边的面具男雷文手。解密之时，本来身材普通的面具“男”，面罩一取，声音立变，巨乳顿时涌现……诸位读者放心，这位可怕的姐姐不在图上。

基拉黑醒目

这次《机动战士高达SEED》的男主角基拉，在正式加入前作为NPC攻击敌人会把敌人打得只剩10点HP，和原作“削人棍”一样……这次剧本把基拉“黑”得很厉害，其他作品的主角都对其进行了说教，不过最后还是和家欢收场。

归乡战士

OVERMAN キングゲイナー -

制作：サンライズ WOWOW バンダイビジュアル
监督：富野由悠季　原作：富野由悠季
人物设定：中村嘉宏、西村娟、吉田健一
机械设定：安田朗、吉田健一 等　音乐：田中公平



■主角机王者盖拿（KING GAINER）携带的谜样的“四次元口袋”：能从中掏出子弹和武器……

由著名的动画导演，“钢铁教父”富野由悠季先生于2002年监督放映的一部动画。与《Brain Powerd》、《逆A高达》并称为“富野复活三部曲”。故事大致讲述在不远的未来（？），地球经历环境大变动后，人类退出了大都市，把原来的工业文明体系还给了大自然，自己跑去环境恶劣的地区居住繁衍，静静地等待地球环境重生。人类开始于环境恶劣的沙漠、荒原、冰原地带建造巨蛋都市（DOME POLIS）居住，然而随着时间的推移，地球环境开始好转，春天开始复苏，出现了一班主张返回原居地的“故乡主义者”（所以说中文译名是意译），随后不断发生逃出“巨蛋都市”投奔新天地的事件。主角盖纳居住在位于西伯利亚的巨蛋都市，这里有大量的“故乡主义者”和“反故乡主义者”。这里的故乡主义者也开始策动巨大的“返乡作战”，地球政府的西伯利亚铁道公司开始用武力阻止他们的逃亡行动，糊里糊涂的主角被迫卷入了漫长的战斗……

本片是笔者近年来比较喜爱的机器人动画，整体风格充斥着科幻奇想和与众不同的美学，剧集上清丽幽默，积极向上，却又谜团重重。当然，美中不足的是略有些烂尾……

首先这部动画的主题歌非常复古，是由福山芳树演唱的《キングゲイナー・オーバー！》，主基调是很典型的日系POP热血，但却有着上世纪七八十年代机器人的美学——就是不断咏唱片中主角机器的名字或是招式名。本作的机械设计非常怪异也有趣，是由《逆A高达》的人设安田朗主设计的，主角机王者盖拿（KING GAINER）有着人类的身形和骨架，还有皮肤，能穿衣服，长着又粗又大的头发，踩着光环飞行、战斗，还有四次元口袋……与传统充满机械质感的设计相去甚远，但能力还是日系机器人照旧的很好很强大。设定上，工业技术的发展诞生出名叫剪影引擎（SILHOUETTE MACHINE）的机械。是片中架空的技术，是一种体化的装置，用机体的内部构架和外壳来蓄电，再驱动机体的“金属肌肉”来作出各种动作，分为“民生用”和“军事用”等等多种类型。当中彻底使用此技术制造出来的机体，它们被唤作“OVERMAN”，OVERMAN和人体结构类似，会“流血”，落入冷水中还会“抽筋”，它们拥有强大到足以扭曲时空改变大地的OVER SKILL，能力强大的OVERMAN通常自带OVER SKILL还能通过穿衣服加装OVERCOAT来获取新的OVER SKILL。片中主角盖拿所驾驶的机体“KING GAINER”，原本是盖纳所居住的巨蛋都市“乌尔库斯克”的美达尤公爵的私人收藏品，能力极为可怕，别的OVERMAN至多一种OVER SKILL（不算加装），它本身至少有五种OVER SKILL……

片中的BOSS机是能力比通常OVERMAN更变态的OVERDEVIL。OVER SKILL有加速、重甲、时间停止、隐身、偷窃、冰封之类，表现得极其神棍，片中也没解释原理是什么，只给了个大概，说是由于因为其技术都来源于大变动之前，后来都被封印，只有首都伦敦IMA得以保留这些制造技术，未经许可使用OVER SKILL是恶劣的违法行为……

这部动画虽然谜团重重，但各种秘密又不太难理解。在《OVERMAN》的世界舞台上，人类龟缩于巨蛋都市仅靠基本生活供给品维持生活，生活谈不上艰辛也能衣食无忧，食物等生活物资供给由西伯利亚铁路公司提供，伦敦是世界的中心，它麾下的西伯利亚铁路公司控制了连接各个巨蛋都市的铁路系统，西伯利亚铁路公司和它的伦敦总部成为控制世界的军事政治企业复合体。它们认为（或者说为了维持其权力和利益）地球环境还未彻底恢复，返乡行动是非法的，并进行残酷的军事镇压。但返乡行动却像革命一样野火烧不尽。传说一位叫米亚的美丽少女，唱着民歌驾驶着强大的OVARMAN，带着一群渴望返回故乡的人们，历尽艰险，到达了他们的目的地——曾经的故乡“亚邦”，他们在亚邦过上了幸福的生活，而米亚被人们尊为了贤者。主角一行人被这个传说鼓舞，从西伯利亚利亚出发寻找亚邦，这个“亚邦”很可能是今天的日本。片中也有一位形象和名字与传说的米亚同名的少女歌手，但态度轻佻，一点都不贤者，不过设定告诉我们米亚已经成为称号代代相传了。返乡行动和出自圣经的Exodus有关联，返乡者确实如当年的希伯人一样，为了寻找新天地，展开旅程。不过片中并没有将Exodus描述一种正义的行为，也不是没人安于现状，男主角的父母就是因为阻止返乡者而被杀的……返乡行动立于一种革命与反动的立场之间，与之对立的则是保守和稳定。

除了设定颇值得人玩味外，片中性格各异的角色塑造也不俗。两位男主角分别是少年和大叔，他们的对台戏和搭档戏是片中的主线。少年盖纳17岁，因为12岁的时候父母被偏执的返乡者所杀成为孤儿，性格有点阴郁老实。失去父母的他“宅在家”沉迷于网络对战游戏《OVER BATTLE》。盖纳在游戏中技术非常出色，强如霸道无敌的王者，曾创下了连胜200场的记录，因此在游戏中拿下了“KING”的称号（阿宅盖纳也有女网友，剧中有一集就是众人偷窥他见女网友辛西娅……）。因为父母的关系，盖纳对返乡行动没什么好感，他是稀里糊涂地被卷进去的，情况很被动，他在不知情的情况下开动OVERMAN，一开始并不知道“主谋”该隐的身分，等知道后犯下的事却让他无法再回到过去的生活中，再加上他暗恋的软妹子莎拉和全班同学连带老师都参加了返乡运动，那么对于一个无依无靠的宅男来说他，除了硬着头皮参加外已经没有别的选择了，而且他之前因为该隐的连累，被西伯利亚铁道当局抓进局子里去了，又误打误撞驾驶机器人搞破坏，不跟着走没他好果子吃……虽然在剧集前期盖纳很迷茫无助，仅是为了喜欢的姑娘和争口气而战，但随着与该隐、阿迪特老师、沙拉等人的相处，他重新寻回了家人的感觉，由少年成长为一个青年。

拉男主角下水的该隐，是片中另一



■冰雪飞舞的西伯利亚，由少年、美少女、萝莉、大叔、御姐构成的队伍欢欢喜喜地开始了寻找故乡的旅行。

富野系全线参战　因为《OVERMAN》的加入，富野大神导演的机器人动画系列已全部加入《机战》。作品方面还有如《琳之翼》、《闪光哈萨维》没加入，但都属于《圣战士》和《高达》系列。《琳之翼》曾最速加入《ACE2》，《闪光哈萨维》也在多部高达游戏中登场，二者加入《机战》只是时间问题。

个重要男角，性格冷静潇洒倜傥，他外号“黑色南十字星”，是狙击高手。他是西伯利亚众人返乡行动的承包人，他负责整个返乡行动的物资调配，路线选择以及击退前来阻碍的各色敌人。该隐出身于贵族家庭，但由于家族支持返乡行动，受到严酷的镇压，该隐失去了全部的家人，但是他没有放弃，和不屈的革命家一样继续着返乡行动。

除了两个男主角，片中的配角也很有趣，原本是敌方的金发御姐阿迪特被我方俘虏，然后为了寻找好男人（主要是强大）加入我方成为老师，长发飘逸身材傲人的她为人非常强势，为我方策划过抢劫西伯利亚铁道公司粮食和OVERMAN惊人的行动。西伯利亚的敌军无法阻止盖纳等人返乡，伦敦总部震怒地派出自己麾下的精锐部队圣托雷甘进行截击，子安武人配音的阿斯哈姆君就是其中队长，阿斯哈姆和该隐有“私仇”，他执着地要活捉该隐回伦敦，哪怕毁容断手也无所谓，因为对他而言，该隐是玩弄她妹妹的恶棍，不过片尾她妹妹登场阻止了他，并告诉妹控哥哥自己和该隐不过是一夜情……

不过剧中有一个令人惋惜的角色，就是西伯利亚铁道公司警备队的一个队长，剧中第一个小BOSS，阿迪特的第一个男人。富野先生本来计划是让性格刚毅的他加入我方陪伴盖纳一起成长的，但富野先生又认为加上他和该隐就会有两个强势的角色，会抢了盖纳作为男主角的风头，为了整体剧情只好作罢，为此富野先生特意向亚沙哈队长的声优江川央生道了歉。



▲动画结尾意味悠长的3P镜头，笔者觉得这是切题的“王者和他的娥皇女英”。另外值得一提的是，本片的动画版由日本“工口”界巨匠，还是重口味的胃之上奇嘉朗执笔，被喜欢培养业界新人的富野先生提拔而“改邪归正”的他现在化名中村嘉宏。

创圣的大天使

创圣のアクエリオン

制作	サテライト（アニメ制作会社）
监督	河森正治
原作	河森正治

■人物设定：藤川太　■音乐：菅野洋子、保刈久明

■机械设定：河森正治、高仓武史、佐山善则、宫武一贵



■创圣刚出来的时候，河森正治设计的机体经过3D化表现非常惊艳，但是河半仙死性不改，神棍依旧，导致剧情上非常KUSO。

本片是有河森正治设计机械并导演的，于2005年播放的作品，是新锐的超越真实系和超级系分野的“神棍系”代表……

大致剧情又是在不远的未来，随着南极冰层溶化，早在1万2千年前已灭亡的有翼种族“堕天翅族”亚特兰蒂亚再次苏醒。堕天翅族用机械生物兵器神话兽扑食人类，吸取生体能源Purana。时间是创圣纪0011年，地球上的人类在这场大浩劫中失去了三分之二的人口，人类在堕天翅族的重压下屈辱地苟活着，但是由于在海底遗迹发现的三台神秘机体，人类开始了预谋反击……

剧中的Vcetor Machine是一万两千年前灭亡堕天翅族的传说兵器，并且可以三台合体成为超级机器人“Aquarion”，拥有十分强大的战能。但是要能驾驶Vcetor Machine，需要能与这些机械生命产生感应并共鸣的“Element”，也就是拥有特殊能力（或说体质）的人类。然后片中的8位性格身分各异的驾驶员驾驶Aquarion与堕天翅族展开了拯救人类的战斗。

介绍看上去是非常非常的中规中距，并且主线也还真是拯救人类这样的，但光凭介绍我们就严重低估了制作人的疯狂。抛开主线不谈，这部动画充满了KUSO，可怕的KUSO。首先动画第二集就告诉你男主角和地方反叛头目有着一万两年前的感情纠葛（都是男人，不是友情），Aquarion在三机合体时充满了引发观众遐想的男女驾驶员的呻吟，最为让人愕然的是片中不同角色合体使用的各色必杀技，比如无限拳和嫉妒变性剑……第一个看起来很正常，但实际上非常不正常，所谓“无限拳”（注意，可不是飞拳）就是Aquarion拳头能无限延伸，想打多远就能打多远，并且能和导弹一样做到自动追踪，动画中这个“无限拳”穿越了大气层一直打到了月亮上去。普通观众为这个神棍场面震惊了，为此因撰写《空想科学读本》（用科学知识竖起科学之壁来批判动漫不科学之处的名作）出名的日本资深老宅柳田理科雄同样和普通观众震惊了，并为它撰写了新章……第六话大受好评（？）的无限拳登场后，制作人开始继续发力，突破了传统束缚——“嫉妒变性剑”就此在第七话轰轰烈烈登场了，这招来源于片中男二号西西乌斯对男一号阿姆罗的不能明说的嫉妒之情，然后感情能量被转化成了必杀技，只是一般的斩系必杀技，场面表现得没无限拳那么惊人，但为什么叫嫉妒变性剑呢？答案就是监督赤裸裸的明示我们剧终的断背情节。到这里大家都明白了，这是一个恶搞动画，虽然我相信监督是很认真地在讲故事，KUSO不过是噱头，可是观众已经不在乎主线剧情是什么了……后面还有什么怨念写爆破、不幸最低拳、失恋速攻、求食爆裂矢、无限叱责掌、暴爱无限光等名字千奇百怪的招式，都和剧情上人物的感情经历有关联。另外由于无限拳的大成功，这招还有无限交叉拳、超3D无限拳、无限合体拳三个加强版。

最后，由AKINO演唱的主题曲OP1《创圣のアクエリオン》是首不错的激情洋溢的情歌。



▲动画里还特意拿汉字把招名都写出来了。

后记

以上就是于这次《超级机器人大战Z》首次登场的八部动画了，大多和超空间、多重宇宙有些关联，比较符合《机战Z》所讲“穿越”的剧情主线。当然，和不吉利的烂尾、腰斩也有些莫名的联系。对了，其实还有一部没介绍，就是《THE ビッグオー 2nd SEASON》（大魔神 THE BIG O 第二季），但这部作品的第一季在《机战D》里登场过了，这里就略去不谈了。虽然它的古怪剧情在《机战D》被无视了的情况比较多，并且这次主角罗杰有着让我方爆机不用付修理费的奇妙能力……好吧，我承认是由于篇幅不够不能再写了。总之，祝大家看动画看得愉快，打《机战Z》也能打得开心，没被我透到关键处就好。

多边共享区

ENTER THE GAME

胜负师：火云老弟出公差去了日本，这期的多边又由我来统筹。不知道哥儿几个是不是串通好的，大伙提供的内容中有一半和手办模型有关。那我也说个和模型有关的事儿，也当是一种分享吧。前两天碰上《游小说》的清雨，他说自己买了几个KERORO军曹的小模型，拼一个只要花一小时左右，很有趣，也不费劲，集齐五个还能合体成一个大的。我说你怎么不一口气买五个，他说一个月出一款，现在只有两款。我顿时无语，看来“系列”、“续作”在什么领域都是最为王道的敛财手段啊！

萌卖点

玛娜提供





▲西又葵绘制的米袋，在农妇旁边的是秋田县常见的梅花和黄莺。

我不记得是什么时候开始看到印有ACG图案的各种商品开始大受欢迎了，想起来应该是《圣斗士星矢》或者更早一点吧，反正那个时候学校的小卖部里卖的都是些印着龙珠、咸蛋超人、美少女战士的笔盒和小书包，笔记本的封面也都是些大眼睛的美少女，而且卖得相当之好。到了后来，甚至经常看到路边的美发店、服装店使用美形的ACG人物做招牌，路人的衣服、零食的包装袋上印满了各种ACG角色，发展得非常迅速，俨然一副萌就是卖点的模样。当然，比起动漫之都日本来说，我们的萌商品发展得还是比较慢的，他们不光在各种教科书、化妆品、食品、下水道盖子上画上漫画形象，甚至连大米的包装袋都被进行了各种萌化处理。

前几天看到一则新闻，说是日本秋田县最近推出了新的米袋设计，导致其销量大增，预订量甚至达到了往年的5倍之多，而那个米袋正是Galgame界知名画师西又葵设计的萌米袋，其创意来源于在秋田县内种植稻谷的美丽农妇。

更夸张的是，据说早在很多年前日本就有使用各种ACG形象为米袋“代言”的传统……如果这样的米袋出现在我们的超市中争奇斗艳，不知道会是一幅怎么样的情景啊！















①西又葵绘制的秋田县某草莓商标，看来秋田县人士都很喜欢西又葵的Galgame呀。

②其他县的米袋设计，吃饭团的和服少女也很有特色。

③④秋田县以前的萌米袋，一直坚持着斗笠农妇的基本造型。

⑤名叫萌米？这个牌子也太直白了吧。

⑥某桔子饮料的萌形象代言，这个真的超可爱……

⑦当然了，除了米袋之外其他商品也有很多萌卖点，譬如这款烧酒，就是商家在看到了西又葵米袋大受欢迎后请来了西又葵做画师的结果。

SE街机力作新举措

胜负师提供

说到Square Enix的游戏，可能SE的粉丝会如数家珍，但如果说到SE推出的街机游戏，恐怕会让人感到陌生。给点儿提示，《朱红之王》(LORD OF VERMILION)，这下您应该有点印象了吧。这是一款在今年6月份正式投放市场的大型卡片战略游戏，其最大的卖点就是所有实体卡片均由SE的御用画师（天野喜孝、吉田明彦等）绘制，卡片的精美程度在卡片街机游戏大潮中绝对排得上号。

可以这么说，现在日本的街机游戏市场正处于“卡片时代”，甚至传统游戏要保证高人气高投币率，也必须与能够存储个人资料的磁卡联动。而具有收藏和集换概念的实体卡片类游戏，更是不用说，成功的卡片游戏往往就像无底洞一样，吸引着玩家无休止地投入时间和金钱，固定而忠实的玩家群体让卡片游戏几乎成为当今街机市场“旱涝保收”的代名词。SE踏足自己并不擅长的大型街机领域也正是看中了这一点，而手中丰富的画师资源也为卡片游戏提供了坚实的后盾。

在游戏才上市才没多久，SE就迫不及待地在9月底推出了资料片《朱红之王 众神的离反》，新增的两组卡片上的角色十分引人注目，他们分别是来自《女神侧身像》的雷娜斯、芙蕾、普拉姆斯和雷扎德（画师：吉成钢、吉成曜），以及来自《龙背上的骑兵》的凯姆、昂贝尔、雷奥那鲁和阿莉奥修（画师：藤坂公彦）。至于画风，当然是与原作完全一致。由于SE的首次卡片街机尝试不算成功，此举应该也是为新作拉拉人气，如果情况没有明显好转，估计下一步把正统《FF》和《DQ》角色搬出来救场的可能也不小。要是哪天《朱红之王》推出次世代移植版，倒是可以拉拢不少玩家。













手办也虚拟

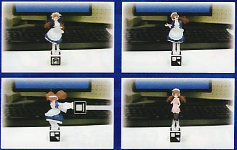
作为日本“动漫游戏界”的一大衍生产业，手办这个玩意相信很多玩家曾接触过，在自己的写字台上放置一些可爱俏皮的手办不但是时尚的体现，也是向其他好友炫耀的资本。不过今天要为大家介绍的这款手办可不是“真实”地存在于现实中，而是通过软件模拟的方式来实现的，虽然这种另类的做法比较适合喜欢“只可远观而不可亵玩焉”感觉的玩家，但是简便的操作和颇具特色的功能还是有相当的吸引力，一些比较复杂的工序只需要轻轻一点就能一气呵成。





▲除了使用专用的指示棒，根据摄像头捕捉的图像，玩家甚至还可以模拟将人偶拿起、触摸等多种功能，当然最重要的还是艾莉丝会根据玩家的动作说出不同的话语哦。

◀艾莉丝最初的造型是标准的“女仆装”，众多宅男玩家的审美观。



▲各种动作和表情，甚至是服装都只需轻轻一点就能看到实际的效果。

这款名为《电脑人偶 艾莉丝》的软件是“日本艺者东京娱乐”即将于今年秋季推出的一款主打产品。从封面上我们能很直观地看到这是一款必须使用到“摄像头”的趣味软件，而其真正的奥妙就隐藏在游戏所附带的一个小方块、几张卡片和指示棒中。在实际运行软件时，玩家需要将方块对准电脑的摄像头让系统识别当前角色的动作，除了最初方块六个面所特有的识别码外，使用官方推出的专用贴纸对它们进行更换还能看到更多丰富的动作和表情，尤其是和传统的消费方式相比，这样做的好处就是能让自己喜欢的角色轻松展现出各种逗趣的动作，从而省下大笔购买相同人物手办的支出。很多手办玩家热衷的“换装功能”同样能在软件中轻松实现，将贴有特有识别码的指示棒轻轻碰触摆放在摄像头前的小方块就能在电脑屏幕上看到实时换装的效果，看来只要厂商精明一点，针对目前最流行的“动漫游戏”中的角色来推出相应的套装，应该会造成疯狂抢购的局面吧。



如何建造乐高马里奥？

3D 扫描仪是什么？这是大多数游戏工作室都会用到的设备，用这种设备将人体进行 360 度扫描之后，就会自动转化为电脑中的 3D 模型，可以说是将真人形象做到游戏中最省事的方式。最近一位有幸使用 3D 扫描仪的国外玩家突发奇想，用这种设备为辅助，建造了一个巨大的乐高马里奥！



步骤 1：用 NextEngine 扫描器将马里奥的小模型扫描。



步骤 2：然后在电脑里就出现了一个精细度极高的马里奥 3D 模型，把摊开的手弯曲到身体里，这样才能适合乐高模型的搭建。



步骤 3：接着选择相应的工具，用方块将 3D 建模的多边形网格填充起来，就变成了这个样子。



步骤 4：接下来就是最费时费力的工作——照着 3D 模型用乐高积木一块块地拼起来。



步骤 5：大功告成！一个 75 厘米高的乐高马里奥诞生了，而且那种方块的感觉很像 FC 时代的点阵图。



揭秘冈本吉起手办

游戏人物的手办看得多了，那游戏制作人的手办你见过没有？观察这两幅图后你是否觉得图中的模型仿佛是直接从冈本他本人的脸膜倒出来的呢？这个用粘土做出来的冈本手办原本在市面上是买不到的，因为原型手办的拥有权就只有冈本一个人。不过最近有一位大阪的工匠用粘土把它完全模仿后再进行量产，这个手办的神秘面纱才得以揭晓。从模型的外观上看，手办的衣着到表情都一一再现出冈本他本人古灵精怪的神态。如果你留心模型，还会发现上面还刻有“驱魔，驱小偷，驱（游戏）滞销”，难道最近畅销游戏的制作人都把它买回家了？另外根据社内人士透露，想出这个手办的始作俑者竟然是冈本老大本人！





▲对比一下模型和冈本的照片，是不是做的很像。



心动不如行动

要说这国外玩家的动手能力和热情实在让人敬佩，或许很多已经试玩了《小小大星球》的玩家还在眼巴巴地等着索尼发放虚拟的麻布仔形象。但这个叫做 mythical89 的玩家已经自己动手做出了 4 只神形兼备的麻布仔，连用料都忠实还原游戏，看来的确是下了一番功夫。在试玩过 beta 版之后这位艺术系的学生对游戏的美术和创意赞叹不已，看起来很有可能不久前刚刚公布的萨菲罗斯版的麻布仔也会在他的手里诞生。







新款彩屏宠物蛋

1996年，Bandai发售了第一款宠物蛋，记得自己上小学的时候也曾经一直想拥有一个这样的宠物蛋，毕竟在当时来说，宠物蛋算是非常时髦有趣的电子玩具。时隔12年，Bandai将于今年11月22号推出首款彩色屏幕的宠物蛋。时隔多年，能再次看到童年印象中熟悉的宠物蛋，估计不少人也会有些感触吧。

这款名为“宠物蛋 进化色彩”的宠物蛋，重量约为70克，售价预定为4800日元。除了保留育成以及红外通信等传统功能之外，其最大的特色就是配备了规格为55×65.5×28mm（横×竖×厚度）的彩色屏幕，一共可以显示白色、黑色、粉色、品红、绿色、蓝色、橙色这8种颜色。彩色的屏幕带来的最大好处就是背景的变化，厨房、厕所、浴室、寝室等场景都可以生动地展示出来。利用与宠物玩游戏获得的点数，我们还能购买一些装饰品对各个场景进行个性化的点缀。另外，宠物蛋还没有昼夜与季节变化，各个时间段也会有特定的事件发生。喜欢宠物却又不便饲养的玩家是否也有点动心了呢？

■宠物蛋有多种颜色可以选择，对于女孩子的诱惑力应该会很大。





史上最弱主角之争



■这就是PSN版的《大家来探险》，支持4人联合冒险。

话说“日本一”要推出一个名叫《普利尼 俺当主角行吗？》的游戏，此游戏的主人公是弱不经风的企鹅，号称“史上最弱”。它的HP只有1点，受到任何攻击都会立刻归西，要不是游戏中初期就有1000只企鹅，这游戏估计没几个人能通关。

不过早在1985年就推出过一个拥有“史上最弱主人公”称号的游戏——《洞窟探险者》，此人一击死倒也罢了，就连从和自己身高差不多的地方落下来也会死，着实夸张到极点。正好这两款都在我们上期杂志（211期）上有过介绍，前者在“前线狙击”栏目，后者在“特别企划”，两大最弱主角同期登场，真是惊天地泣鬼神。

现在为了捍卫“史上最弱”之名，Irem决定在PS3上推出《洞窟探险者》的续作。本作预定今年秋天发售，以PSN下载游戏的方式登场。游戏的长度将是FC版的25倍——也就是100关！游戏的名字改为《大家来探险》（みんなでスペランカー），最多支持4人同时对战。官方表示会让老玩家满意，不知主人公是否会更弱（比如一晃六轴就会死掉？），有如电波洗脑的BGM又是否会保留呢？



学游戏拿高薪！



上海大学 招生公告

三维游戏影视动画、游戏程序设计研修班

上海作为国际化的大都市，游戏和影视动画发展迅速，盛大、第九城市、上影数码、上海卡通等一大批上海企业已逐渐成为中国游戏影视动画产业的领军企业。国家“211工程”重点大学——上海大学成人教育学院与专业机构上海CIA数码科技合作，引进国际游戏影视动画先进教育理念，将面向全国开办三维游戏影视动画专业研修班（CIA第二十七期班），有关事宜公告如下：

招生计划：

三维游戏影视动画专业研修班 （全日制1年） 招生人数：60
培养目标：培养传统美学素养，系统了解影视理论与传统动画技巧，全面掌握游戏原画、游戏场景、游戏角色、游戏模型、游戏帖图、游戏动画、游戏特效、影视动画、影视特效、影视片头、后期制作、建筑渲染及建筑动画表现、动画与音效合成等专业技能等专业技能。

游戏程序设计专业研修班 （全日制1年） 招生人数：30
培养目标：培养游戏策划能力，系统学习游戏编程语言、方法、技巧和经验，全面掌握游戏引擎、游戏地图制作、游戏关卡设计、c++网络游戏设计语言、Java手机游戏设计语言、掌握单机、网络、手机等各种平台开发设计制作游戏的技能。

证 书： 完成学业通过考核者将颁发《上海大学结业证书》和《CIA专业证书》，同时可组织参加《上海市紧缺人才岗位资格认证》和MAYA、3ds max官方认证考试。

教学地点： 上海大学延长路校区（住宿、走读均可）

入学条件： 高中以上学历，年满18周岁，热爱游戏制作、影视动画者；免试入学。



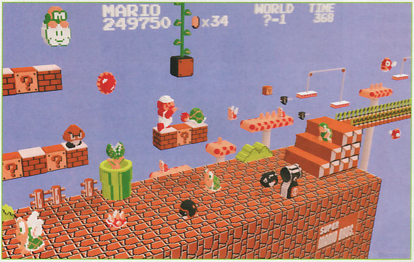
成绩合格者，择优推荐到EA（美资）、育碧（法资）、SEGA（日资）、盛大、九城、昱泉、大宇、上影数码、上海卡通、水晶石等国内外知名游戏、影视、建筑制作公司就业。

咨询热线：021-62539082 详情请登陆：www.cia-china.com
咨询地址：上海市新闸路1220号上海大学成人教育学院本部B楼211室

秘密花园

胜负师：TGS照例是大家的花园，照例向大伙收图，照例由我来挑选。借前言一小块地方说点别的吧。本来对本次TGS公布《铁拳6》家用机版的消息不抱任何希望，还猜想要公布也只是公布个PS3版的加强版。可开展第一天就宣布了家用机版《血统叛乱》的发售日（还要等一年，我的天！）外加跨平台，实在是应了一句话：要猜测就请猜十年后的事情，因为那时已经没人记得你的“预言”了。其实我现在觉得跨了也好，不但“对生活没有影响”，而且以后X360玩家也用得上《铁拳6》攻略了，呵呵！看来我这“铁饭”还得再加把劲儿，把这款好游戏再好好推广推广。

本期主题：大家的秘密花园



仔细观看了一下，这张乐高积木效果的FC版《超级马里奥》对这款老游戏有了新的诠释。如果有一天真的能玩到乐高复刻版《超级马里奥》，我想这款名作的新老粉丝们肯定会泪流满面。期待任天堂和乐高能来一次这样的国际合作。[丁丁提供]



《乐高蝙蝠侠》全家福，想不想在你的桌子上也摆上一套？[星夜提供]





谁说二次元和三次元水火不容？这种全新的演绎方式告诉了我们，只要有爱，万事皆有可能。[火云提供]



不知道大家有没有想过将自家浴室里的壁砖改造成俄罗斯方块的样式，我觉得应该是个好主意。躺在澡盆里的时候还可以一边搓泥一边数数方块，计算“消分”，应该是件挺惬意的事情。[夹骑士提供]



很有感觉的一组斯内克。很难想像，如果这位老兵真的从系列中消失，那《MGS》将会是怎样的。[Gouki提供]





比起战斗，我还是更喜欢这种聚在一起的感觉，任天堂不如考虑出个《全明星大聚会》什么的在圣诞节卖吧。[十六夜提供]

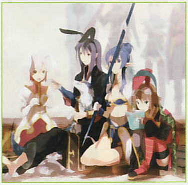
随着发售日的临近，白Saber越来越受到FANS的喜爱。说到游戏，TGS上的试玩版手感与画面都很让人满意，12月18日快些到来吧！[十六夜提供]



MD名作《格斗三人组》（怒之铁拳）的宣传图。这样破旧复古的画面在今天已经很难看到了。[纱迦提供]



多少年过去，凤凰浴火重生，通过 Xbox LIVE，《斑鸠》的身影再次浮现。这是一款被注入了思想与设计灵魂的射击游戏。每当我想到游戏的关卡名字“试炼”、“理想”……心中就会产生一种敬佩的情绪：Treasure，你是每位玩家的财宝。[ACE 飞行员提供]



兔耳固然是萌点，不过真正让人感兴趣的是丽塔手中那本书，难道她也在研究怎样防治三红问题吗？[多边形提供]

做一个英雄往往要承受常人难以想象的压力，感到疲倦也并不为怪，更何况是一名女性呢？这幅画使将萨姆斯脱下头盔后真实的一面地展现在了我们的面前。[九兵卫提供]





虽然由芳住和之绘制的 2 代角色给人眼前一亮的感觉，不过这张出自画师丸田惠手中的“莉莉娅与维姆”却给人一种更唯美与梦幻的感觉。[晴天提供]





上期的“雷特企”里头把索尼的雷广告数落了一通，其实索尼的广告里头精品也不少，比如这幅名为“石膏”的 PSP 广告。男子不知因什么意外受了伤，却死死抓住心爱的小 P，医生只能用这种方式来给断手打上石膏。很有力量感的画面语言。[胜负师提供]



可以这么说，是《偶像大师》让 X360 在日本有了顶天立地的一天。现在 X360 在日本有翻身之势，众偶像功不可没。[纱迦提供]



去年的角色扮演游戏大作《奥丁领域》那独特的风格相信许多玩家至今还没有忘记，其独特的人设画风被同人可爱化之后又有新的感觉。特别是格温多林那一脸无辜吃着水果的表情实在是太可爱了！[玛娜提供]



跟游戏本身清秀的角色造型相比，这张官方月历上的人物绝对是标准的“少女漫画风格”，第一次看到难免会被小雷一下。[晴天提供]

HAKUNA MATATA

REVIEWED BY 炎骑士

游戏时间 40 小时以上

热血推荐



非洲	SCE	动作冒险
PS3 HAKUNA MATATA		日版
2008年8月28日	1人	5800日元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

黄金眼评分 19 满分 30

如果你想在特定的角度上拍摄到动物的某一种姿态或表情，那么就只能用自己的耐心来换取。

给动物拍照是这款游戏的主要推进手段，也是我在接触这款游戏之前对它的最基本印象。就凭着游戏中来自索尼自家的那些阿尔法系列的各种型号相机，我甚至还跟同事们开玩笑说，等到我将这款游戏通关之后，也许真的会成为一名摄影爱好者，或者说会成为摄影器材发烧友。玩笑归玩笑，相机在这款游戏中的作用的确是相当重要的。至于究竟是怎么个重要法，恐怕只有在追着羚羊和斑马屁股后面边拍边跑的时候才能体会得到。

你耐得住寂寞吗？

这个小标题似乎颇有一丝挑逗的意味，不过用来形容这款游戏倒也十分恰当。拍摄动物不比拍摄景物和人物，这些常年拥抱大自然的非洲居民们可不会像风景区的游客那样在自己中意的背景前摆出一个姿态优美的POSE让你舒舒坦坦地按下快门。虽然这只是一款拟真度较高的游戏，但至少在拍摄方面，你，玩家，需要像一个真正置身于非洲草原的摄影家那样玩转手里的相机才行。如果你想在特定的角度上拍摄到动物的某一种姿态或表情，那么就只能用自己的耐心来换取。一分钟、十分钟、一小时……，当你确信在当前的位置肯定可以等到目标会作出自己期望的表现时，那么就只能耐心等待。而事实上，就像前几期杂志中的那则四格漫画中表达的一样，我曾经因为等待河马张大嘴巴的那一刻而不知不觉睡着了，待到那张河马打哈欠的照片已经存入我的电脑中时，我粗略看了一下表，发现自己居然已经耐着性子等了近半个小时！



眼高手低，局限太多

在接连完成几个委托的拍摄任务之后，不难发现游戏中的任务进行方式有着明显的局限性。虽然在拍摄一些无关痛痒的动物写真时可以作到随心所欲，然而一旦涉及到任务的具体完成方式，便会立刻需要遵循一定的条件才能够达成。比如，在领取拍摄幼象的任务之后，我们虽然可以在指定的区域内近距离接触到象群，却根本无法拍摄到未张牙齿的幼象。只有根据提示爬到区域内指定的一颗树上之后，才会引发特定的情节，从象群中突然“变”出一头幼象来，然后再找准时机进行拍摄。必须承认，这样的任务设计可以满足一些喜欢循规蹈矩的玩家的要求，但对于标榜高自由度和写实风格的一款游戏来说，这显然是不合适的。

此外，不晓得是为了节省开发经费还是其他的原因，游戏中对动物行动规律的设定明显是过于简单。玩家只要保持呆在一个位置不动，那么在接下来的几分钟内便会发现四周动物的行动是十分有规律的。抱歉，我又要把河马拖出来说事了。依旧是拍摄河马打哈欠的那次经历，我为了不惊动这些懒散的胖家伙，便耐着蹲在草丛后面举着相机观察。结果我发现，原来它们是如此的训练有素：按时打盹儿、将头转向同一个方向、低头在池塘里饮水觅食、最后再一同面向我张大嘴巴……。

明目张胆的软广告

既然是以拍摄为游戏的主要推进方式，那么各种相机的操作自然是避免不了的。游戏里玩家玩家准备的相机只有索尼一家，至于佳能、尼康等知名专业品牌，无论你如何努力，都不可能在这款游戏中见到。不过，好在游戏中对相机的操作细节把握得还算相当到位，玩家可以根据拍摄任务的需要更换性能不同的相机以及各种镜头。你可以在这款游戏里找到索尼阿尔法系列的各种型号相机以及与它们相配套的镜头，而且还可以在特定的位置使用诸如三脚架之类的辅助器材。此外，在实际操作的过程中，玩家居然还可以打开相机的设置界面，调整拍摄模式、光圈等一系列数据。

怎么样，这则软广告做得可是相当高明，通过在游戏中亲身试用，玩家已经不知不觉对索尼相机有了十分深刻的了解。至于能不能成为索尼相机的潜在用户，恐怕这只能看你对游戏的热衷度了。当然，我们也不能否认，不论是通过拍摄来了解动物还是掌握摄影技术，游戏中对相机的模拟还是相当到位的。

到底如何定位

很多人在接触到一款自己陌生的游戏时，都会就游戏是否好玩去询问身边的人。而这样的作法对于《非洲》来说显然是不可能得到准确答案的。我们可以将它定位成一款休闲性质的自然科学教材，也可以将它视为了解非洲的窗口。却唯独不能把它作为发泄工作压力的工具。或许，以匀速缓慢的方式推进游戏的进程才是这款游戏的最佳进行方式。这也是感受大自然和融入大自然的最好方式。



▲喜欢索尼相机的朋友这下有福了。



▲游戏中猎豹猎杀瞪羚的特写镜头。



▲接近动物并不是一件容易的事。

SOUL CALIBUR IV

REVIEWED BY | 纱迦

游戏时间 300 小时

黄金珍藏



灵魂能力IV	NBGI	格斗
多机种 SOUL CALIBUR IV		美版
2008年7月29日	1～2人	59.99美元
对应机种为PS3、X360		对应玩家年龄：13岁以上

黄金眼评分 28 满分 30

和一代和三代不一样，这代游戏的优点缺点都很明显。当然，优点肯定是完全胜过缺点的。

一期攻略三期研究后，终于该我写REVIEW了。这里就不废话了，直接从游戏的三个方面来说说我对本作最满意和最不满意的地方。

单机要素

最满意：自创角色

毫无疑问，这次单机要素最好的当然是自创角色，估计你问一百个人，一百个人都是这个答案。有的人喜欢CO-SPLAY，有的人喜欢服装互换，有的人喜欢清凉上阵……总之玩法多种多样，因人而异，各种口味的玩家都能找到乐趣。

能给固有角色换装也是颇令人意外的，3代只能做到换颜色而已，而这代是完完全全地换装，当然不同性别的服装是不能混穿。尽管如此，我们也应该对NBGI的慷慨大方而起立鼓掌了。玩过《灵魂能力Ⅳ》后，你会觉得：以后所有的格斗游戏都应该加入这个程度的换装系统——注意我说的是“这个程度”，不是头上插草、身上别刀那种程度的。

官方提供的付费下载内容也颇令人满意，这个满意指的是价格。谁都以为NBGI会开出如同《偶像大师》的天价，结果事实上平均每弹服装还不到20元，难怪一帮铁杆粉丝天天在论坛上问下次更新是什么时候。

最不满意：故事模式

游戏发售前，官网一如既往地月月更新各位角色的故事。单从这些故事来看，本作的剧情一样出色，而且噱头还不少。比如突然跳出来一个自称是创造灵剑的英雄王、系列人气绝顶的索菲蒂亚突然有黑化的嫌疑等，至于黑武士那帮乱入的角色，尽管没人期待他们会和其他角色有合情合理的剧情互动，不过同样是非常刺激玩家的好奇心。

结果实际拿到游戏后才发现，游戏的故事模式除了开头有一段介绍，结尾有一段过场，就没有任何剧情了。通关途中的剧情都是短到一句话就能说完的。其实这代的故事模式里暗藏了很多伏笔，像齐力克会遇到香华的姐姐香莲，真喜志要与自己的化身对战等等。不过由于中间的剧情交代实在太过仓促，除了细心的老玩家，玩家根本不知道自己到底在打什么。

系列剧情的最高峰无疑是一代，此后一直在走下坡路，不知未来的5代会有什么变化。

对战系统

最满意：在线更新

3代之所以销量远不如2代，除了是PS2独占之外，游戏发售后一周内即爆出各种BUG也是一大原因。除了那个众所皆知的毁档BUG，游戏系统上也有很大缺陷。例如弹剑后输入方向可取消硬直，背向投技可以用任意动作取消等等，这些对游戏平衡性有严重影响。尽管玩家之间可以协商不使用BUG技，但对于热爱对战的玩家来说这就有如心头大石一般。

如果3代延到次世代推出，就不会有这个问题了。因为次世代的在线更新功能可以轻松解决这些问题。目前官方对游戏系统更新了3次，游戏刚发售就更新了一次，由于当时玩到的人不多，至今都没人能说出全部变化。现在最新的1.03版则是对游戏进行彻头彻尾的修正，把一些不合理的设定如无限连去掉了，部分过于强势的角色也削弱了。很多角色在修正前后的打法可谓天壤之别。

本作的平衡性其实已经相当出色了，现在有个更新这个法宝，只会使得游戏的平衡性越来越好。只有部分玩家不满，因为他们擅长的角色被削弱了。

最不满意：输入难度

以前《灵魂能力》系列”的指令输入难度远不如“《铁拳》系列”，更不能和《VR战士》比，但到了这一代，这个趋势正好反了过来。本作中加入了大量需要JUST输入和最速输入的技巧，角色使出这些技巧时全身会发光，看起来非常酷。但问题在于这两种输入方式的难度太高了，很多技巧都要求玩家在数帧（1/60秒为1帧）内精确输入指令，对于普通玩家来说难度太大。另外游戏对于提前输入的要求也提高了，而且连续技的难度也变大了。

次世代上的本作因为有着出色的画面，外加自创角色这样的特色系统，吸引了不少不玩这个系列的玩家前来挑战。不过等着他们的却是要求很高的操作，部分角色如果掌握不了JUST输入和最速输入，在对战中就很难取胜。如此一来，新手自然会萌生惧意。

网络部分

最满意：在线对战

玩格斗游戏如果身边没有几个志同道合的朋友一起切磋，不但游戏乐趣会大幅提高，而且对技术的提高也有帮助。不过如果长期局限于自己的圈子里，最后肯定会变成井底之蛙。

现在有了在线对战，这些就不成问题了。想打几盘？只要打开机器联上网络，就可以与全球玩家鏖战。除了观看天南地北不同玩家的特色打法，把自己精心打扮的自创角色送上前线也很能满足玩家的虚荣心。

网络对战应该是未来所有格斗游戏的标准配置，因为没有什么比玩格斗游戏找不到对手更悲哀了。

最不满意：在线对战

之所以不满意的也是在线对战，完全是因为网络延迟。国内目前的主流宽带是2M，以这种网速联国外，要想不延迟的确有些困难。但是在同样的情况下，《灵魂能力Ⅳ》的网速不及《死或生4》和《铁拳5 暗之复活》是不争的事实，这就说明是开发商的问题了。

网络延迟最严重的时候，别说JUST输入，就连防都来不及。基本上5格信号才有打的价值，5格以下都只能参考。希望未来的《铁拳6》网络对战不要这么糟。

和一代和三代不一样，这代游戏的优点缺点都很明显。当然，优点肯定是完全胜过缺点的。本作毫无疑问地将成为我今年心目中的最佳游戏。





▲游戏发售后，人们才发现奥浩哉设计的修罗是BONUS角色里最抢眼的。



▲每次推出新的服装下载，官方也会知情识趣地放出壁纸，不过惟有PS3版是免费下载。



▲白光非常美妙。不过有些JUST技和最速技，可能你一辈子也出不了几个……



Vol.2 栏目主持 晴天

复刻殿堂

经典游戏的复刻变迁史

经典时刻

曾几何时，不少厂商为了挖掘游戏的剩余价值纷纷走上复刻之路，而到今天，复刻游戏已经成为每个游戏开发商的必然手段，虽然有一部分的玩家大叫这是在炒冷饭，但是金子总会发光，而经典的系列永远不会被人遗忘，哪怕是时间再长，它依然会被人铭记在心目中。

在老玩家看来，一个大作系列能够走到今天，其背后必定有一个成功的开山作，如果把系列的成功经验再次运用在初代作品中，那昔日的光辉必定会再次闪烁得更耀人。在看到旧作复出的那一刻，相信在老玩家感动的同时，新玩家也会被大作的复出吸引过来。而在今年8月份发售的一款战略复刻游戏就是其中一个很好的例子，说到这里我想大多数人都会猜到是什么游戏了，没错，它就是这次要介绍的《火焰纹章》的开山始祖，也是2008年最为耀眼的战略游戏之一《新暗黑龙与光之剑》。



诞生秘话

我想今天只要谈起《火焰纹章》，基本上不会有人怀疑它的含金量，因为正是它打造了日本战略游戏的基础。不过大家很难想像这样一款战略金字塔顶端的游戏，其实是来自于1987年一份几乎快被人遗忘的企划书，这本企划书原本是属于美国一间不起眼的小公司，在这家公司倒闭后，作为股东的任天堂按照一贯的做法对这件申请破产的公司清查所有的资料。就在被大批清理出来的书面资料里，一份企划书却引起一位员工的注意，他细细观察了许久，最后终于决定把这份企划书和他想出来的游戏企划结合在一起，然后把他推行上市，它就是现在广为人知的火焰纹章初代作品《火焰之纹章 暗黑龙与光之剑》，而当时这位默默无闻的员工就是今天被誉为《火焰纹章》的生父——加贺昭三。

《火焰纹章》的初代作品可以说是相当成功，除了大受玩家好评外，它还为之后的系列打下坚实的基础，并且在这款初代作品里许多原创的系统在之后的系列中都得到了保留，诸如角色有等级和经验值的概念，说服对方加入以及角色死亡后就再也不能复活等这些特色都在以后的系列里被玩家誉为该系列的传统。

传说再现

时至今日，在历经近18年的风雨岁月后，这款战略系列的经典之作终于浮出水面再次和世人见面，但游戏并不只是单纯的复刻，因为任天堂决定给这个开辟系列的经典之作加入新鲜的血液，复刻版除了加入新角色外，最令人关注的就是游戏章节还特别加入了新的外传，虽然新作的进入条件受到不少玩家的争议，但是这并不影响游戏本身的质量。当把游戏拿到手的时候，玩家又找到了久违的感动，那曾经的战场，悠然的音乐都再一次证明了经典的永恒。在经历过系列的进化后，游戏的系统显得更成熟，虽然游戏没有多向转职，但本作的自由变更兵种则使得游戏独树一帜，另外本作还利用了NDS的通信功能来实现首次的掌上联机，玩家除了通信借助队友外，还可以和亲朋好友来一场沙场上的决战。

综合评价

在进过漫长岁月的进化后，《新暗黑龙与光之剑》在吸收了系列的成功经验后变得更加成熟，一些系统的调整也使得核心玩家有不少意外的惊奇。如果你是战略游戏的爱好者的话那更不应该错过这个全新的战略游戏。

复古时刻



游戏的复刻让人找的总是怀念，而不少经典系列往往是在孩童时代的时候就留下印象，尤其对于经历过80年代末到90年代初这一个阶段的人来讲，游戏里最让他们最感到冲击力的不是华丽的CG，也不是感人的剧情，反而是在红白机时代那简单但又充满趣味性的游戏，因为就是这一台红白FC机陪伴了不少人的童年时代，也是它成就了当年游戏界的辉煌。虽然现在FC机早已停产，但对于游戏开发商来讲，移植这些卡带游戏所需要的资金远比开发一款原创游戏要来得划算，而且当年的口碑也使得这些游戏有一定的销量保证，于是一些厂商瞄准了玩家的怀旧心理趁势推出了一些经典游戏的FC复刻系列。其中最典型的例子就在前几年几大厂商联合推出的FC机经典复刻系列，它就是在2004年使得游戏界刮起一股复古风的FAMICOM迷你系列。

原始的移植 成功的销售

这个FAMICOM迷你系列是于2004年2月开始发售，对应的平台为GBA，在这个系列中FC机上的系列名作都会分别作为一款GBA游戏销售，这些游戏总共构成一个迷你系列。该系列原本是借着FAMICOM红白机20周年之际举行的一次游戏纪念活动，但出乎意料的是该系列的反响异常好，再加上任天堂的全力炒作，使得日本的2004年游戏界出现了一股盛行的复古风。而该系列游戏最大的特点就是游戏几乎没有经过改动，也就是说玩家玩到的跟当年在FC机上的是一模一样的原版。看到儿时熟悉的游戏画面时，相信不少玩家都会感动不已，虽然画面相当简陋，但里面承载的是童年时的美好回忆，很多人都被这次的纪念销售所打动。而为了对得起这个曾经培育过日本游戏业的神话FC主机，厂商们在这次掌机上的复刻当然是不敢怠慢，在一大串游戏复刻名单里，首当其冲的就是街传户晓的马里奥兄弟了。这个地球人都知道的水管工人为该系列打响了第一炮，而这款与原版没有任何区别的游戏竟然卖出了50万套，可以想象其实每个玩家还留有一颗最纯朴的游戏心，相隔多年，简单的游戏反而更能打动他们。

综合评价

最简单的游戏却打动了最多人的心，游戏的复刻并不一定是要有画面的提升或者是系统的该进，有时侯玩家所需要的仅仅是最纯朴的游戏性。这个复刻系列的热销就正好证明了这一点。

烂尾时刻

虽说复刻游戏是现在大多数游戏公司都会拿出来的商业手段，但凡是能拿的出手的游戏都会趁机大捞一把，但复刻游戏未必就是经典的再现，有一少数部份的复刻游戏因为种种原因非但不能借着新机能的性能而再现雄风，而且还败坏当年的招牌。这个栏目介绍的就是这类游戏的典型。

重装机兵Valken(PS2)

提到重装机兵Valken我想稍微有些资历的玩家都会想起当年在SFC上的名作，这款由土田俊朗带领开发的SF动作游戏可谓在SFC上大放光彩，该游戏无论是动作手感还是打击爽快感上都堪称一流，而当时的人设更是请到了漆原智志来担当。游戏里玩家驾驶的机器人可以在多层面的战场上任意奔驰，关卡的隐藏要素非常多，玩家可以选择不同的路线到达目的地，而真实的物理动作也是游戏的一大亮点，比如高速冲刺后的惯性，机关炮的跳弹攻击等这些在当时SFC上实现可谓是相当不易。时至今日，该作宣布在PS2上重新复出，但物是人非，昔因游戏换了制作小组，昔日的风彩不再。

其实作为一款复刻游戏，买的就是旧玩家的账，而玩家们之所以买这款游戏除了是对昔日美好时光的怀念外，更多的是为了玩到当时因为SFC卡带容量问题而未被收录其中的零号关卡，要知道这一关卡对于当时狂热的玩家来讲是充满了多少的冤念，现在多年的愿望终于得以实现。玩家们当然非常兴奋，但玩家在实际游戏的时候就马上被雷住了，在官方宣传的所谓第零关里，从玩家出击到关底不到30秒就结束，这就是传说中的第零关？厂商的诚意很值得怀疑，而且在本编游戏中当年SFC的画面却在PS2机里不时地发生画面停滞的现象，游戏的难度更是有增无减，对方的炮火快得出奇，就连小兵也会用近乎"鬼追尾"的炮火来攻击玩家。玩家在出击没多久后就马上葬身火海中，游戏移植后的难度更像是在故意刁难玩家。另外游戏的BGM也时常出现爆音的情况，当你冲入敌方阵地时背景音乐总会出现走音，实在是让人感到脱力，而且游戏字幕的底色选用白色，这样在某些爆炸场面或者关卡里出现镭射光发射的情况下会因为颜色重叠而看不到字幕。



对比SFC版封面便知道PS2版连封面都有偷工减料的嫌疑。

综合评价

总的来讲这样一款PS2版的复刻游戏显然是诚意不足，而且更讽刺的是之后在Wii的下载服务中提供该游戏当年的原版下载，质量上不但完全再现当年的大作风范，而且价格只需800日元，这跟PS2版的7000日元来比简直是天大的差别。

征稿启事

相信在每个人的心目中都有属于自己的经典之作，有没有哪款游戏想做成复刻游戏呢？如果想叙述一下你心中的经典或者跟其它玩家一起分享复刻游戏给你带来的美好回忆，现在"复刻殿堂"向广大玩家征集所有关于复刻游戏的一切文章，只要你把想说和想写都寄过来，我们都会非常欢迎，大家赶快加入这个复刻大家园吧。

投稿邮箱：ucg@ucg.com.cn

剧情派 SCENARIO PIE

与枯燥的练级告别 向剧情的世界问好

剧情在游戏中究竟占据了什么样的地位，相信每个人都有不同的答案，对我来说，它有时可有可无，有时又令人感动，可有可无是因为在游戏中总是无法静心观看，被它感动是由于打完游戏后重新回头审视自己经历的一切。不知道您怎样看待和体味剧情，但是希望这个栏目可以让您感受到它的魅力。

投稿邮箱 game3@ucg.com.cn

欣慰瞬间 复苏的世界

出处：《大神》 机种：PS2

当邪恶被斩除，画笔将神木复活之际，高平原那被死亡所笼罩的土地终于获得了新生。殷红的樱花从那一根根缺乏生气的枯木中绽放，将生命的气息带到了整块大陆上来，短短的瞬间，焦黑的大地被碧绿的青草覆盖，干涸的池塘中再度满溢出澄净的池水——这是我们历经千辛万苦换来的重生，在这一刻，生命的喜悦如此强烈地打动着我们的内心。



泪洒瞬间 当万物劫后重生

出处：《泪洒三重冠》 机种：PS3

创世的12精灵掌握着世界的诞生与毁灭，地面上的万物对于自身的命运没有选择的权利，它们只能在不断轮回的历史洪流中尝尽生与死的甘苦，这是无法逾越的禁忌，面对灭绝，人类也只能去接受。为了打破这样的禁忌，给世间带来希望之火的精灵米尔丁付出了沉重的代价。看着象征万物劫后重生的少女普莉姆拉那麻木的表情，阿罗文再也抑制眼中的泪水，他发誓要亲手去守护这片来之不易的花冠大陆，直至永远。



精彩瞬间

名场面 朋友之间的决斗 《薄暮传说》

[文：九兵卫]

暮色中，夕阳正向地平线的另一端缓缓沉去，鲜红的晚霞打在狭小的山谷中，给这里增添了几分安逸。尤利丝毫感觉不到大战前的紧张，等候在不远处的弗林也没有说话，只是面朝尤利静静地站着。

当年从帝都平民区走出来的这两名青年，经历了各种各样的事情，如今都已成长为能够独当一面的男子汉。尤利回忆起来甚至觉得有点不可思议，那时他和弗林怀着憧憬加入骑士团，但残酷的现实与理想的巨大差异让他感到失望，他讨厌看到专横跋扈的嘴脸，讨厌那些虚伪的贵族和官僚，那里不属于自己。尤利也还依稀记得自己最后离开骑士团前和弗林大吵了一架，他觉得这样迂腐的制度根本不能保护弱小者，而弗林则坚持反驳说如果制度是错误的，那么就更加有必要将其改正。尽管是陪自己一路走来的挚友，弗林也并没有阻拦尤利，他知道自己没有权利停止尤利的脚步。最终，弗林选择了留在骑士团，而尤利则回到了自己之前生活的地方。想想自己离开帝都扎菲亚斯这段时间内发生的事情，尤利倒是也觉得很坦然，即使是去做在别人眼里那些见不得人的脏事儿，他也愿意自己去承担责任。什么是正义，什么是公道，尤利早就将这些无谓的问题抛之身后。在他看来，最重要的是保护好眼前的东西，而不是去关心什么飘渺的未来。让自己对严峻的现状熟视无睹，尤利做不到。

此刻，弗林还是像当初尤利离开时那样一言不发，不过骑士团的盔甲穿在他身上显得更合身了。这些年来，尽管没有高贵的出身，但弗林依然凭借自己的努力赢得了骑士团队友以及百姓们的信任，成为了帝都名副其实的希望之星，距离他曾经的梦想也已经越来越近。

“好久没认真和你切磋了呢。”尤利当然知道弗林把他单独叫出来的用意，于是便直接开门见山。

“是啊，确实如此。”弗林也微笑着缓缓从腰间抽出自己的佩剑，“正好趁着今天这个机会。”

短短的相视之后，刀与剑利刃相接。弗林似乎是想要发泄着什么，一招一式都不留任何余地，这反而让尤利心里觉得宽舒了许多。

“水平也有所长进嘛。”“你的身手也不赖啊。”两人在交手之余也不忘相互开着玩笑。

激战数回合之后，尤利和弗林精疲力竭地躺在草地上，一起默默地仰望头上那片酱红色的天空。虽然已经累得浑身使不上劲，但他们现在却感到了一种从未有过的轻松。

“明天就要最后决战了呢。”弗林想给尤利打气，但却还是没有直说。

“说什么要去拯救世界这种冠冕堂皇的话，我可做





不到。”尤利还是那副不依不饶的口气。

“也是啊，那样就不像你的风格了。”弗林听了忍不住笑出声来。

两人的说笑声在山谷中回荡，单纯而又清澈……

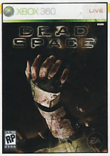
决战的那一天，大家将这个出征前落脚的无名山谷命名为——望想之地，为了缅怀那段莽撞的年少时光，也为了纪念一个崭新时代的开始。

尤利和弗林之间友情是在《薄暮传说》的剧情中从头贯穿至尾的，游戏的结尾以一场酣畅淋漓的朋友之间的决斗使其得到了彻底的升华。正如制作小组所言，本作是一部以“正义”作为主题的角色扮演游戏，尤利和弗林演绎的正是两种截然相反的“正义”，但为了阻止“星食”的发生，为了挽救整个世界，两人最终回到了同一个起点。这是出于朋友之间的信任与默契，更是源于一种共同的追求。朋友彼此之间有时并不需要太多勉慰的话语，他们只是为了贯彻各自的信念而在不同的道路上无声地奋斗着，决斗中挥洒汗水的同时，尤利和弗林也无形中给予了对方最珍贵的支持，这样，便足矣了。

近期剧情佳作

《死亡空间》

机种	X360/PS3
类型	动作冒险



对科幻电影和小说有兴趣的玩家一定不会对本作的剧情感到陌生：500年后的未来，人类已经将地球上的天然资源开采殆尽，各国企业纷纷派出巨大的采矿船进入太空，将其他星球裂解后取得原料带回地球，然而，突然有一天，一艘采矿船与地球失去了联络，为了寻找在那艘采矿船上的女朋友，主角Isaac Clarke跟随一支维修小队登上了那艘采矿船。但是，这一切并不是1+1=2那么简单，在这艘有1000多人的船上发生了什么事将是故事中最大的谜团，最后，玩家甚至会发现，那些让我们害怕的死亡威胁其实来自于采矿船上的队员……

剧情亮点： 充满悬念的剧情、电影化的表现方式、同名剧情漫画作品为游戏做了最好的背景补充。

推荐人群： 恐怖和科幻游戏爱好者。

影漫搜查线

全面网罗近期流行娱乐资讯

栏目主持 玛娜



十月到了，又是新一轮动画新番的轰炸时间，其实爱好广泛的玩家也挺累，动漫、日剧、美剧、电影……每个月都有看不完的东西。

10月新番动画 急速战报

随着以《反叛的鲁鲁修R2》为代表的4月新番的陆续完结，10月新番的热潮转眼又来到了我们身边。和往年不同，今年的10月新番中有很多重头戏都是人气作品的续作，新作方面也同样有不少抢眼的作品，这让很多人都会感觉眼花缭乱不知如何选择，下面我们就从中挑选10部相对比较精彩的来做一下介绍，希望能给大家起到些参考。

文 九兵卫

Part 1 人气作品 强势回归

《机动战士高达00 第二季》

制作 Sunrise 声优 宫野真守、三木真一郎、吉野裕行



去年10月上映的《机动战士高达00》第一季虽然比较慢热，但各方评价也还算不错，这次的第二季以原班人马进行制作，讲述了第一季结尾四年之后的世界发生的故事。刹那・F・清英将驾驶EXIA的后续机体“高达00”再次回到我们的视线中来，围绕着联邦政府与反政府组织之间的战斗也会不断继续下去。新一季中我们将看到更多炫目的新机体，作为高达饭的你，没有任何理由错过本作。



一句话评价 高达饭必看之作。

《Clannad～After Story》

制作 京都动画 声优 中原麻衣、广桥凉、桑岛法子、能登麻美子



作为Key社的三大催泪弹中的王牌作品，前一季“学园篇”中的内容显然不能让广大观众过瘾，这次第二季将讲述原作的关键部分“After Story”的故事。主角冈崎朋也将和古河渚走出校园迈上社会，迎接他们的是更加温馨的家族生活，一直出现在“幻想世界”中的小女孩身上的谜也将在动画中解开。鉴于本作的剧情和画面会比较感人，所以建议各位在观看之前准备好纸巾。



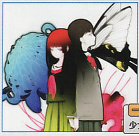
一句话评价 年度最强催泪弹。

《地狱少女 三鼎》

制作 Studio deen 声优 能登麻美子，松风雅也



在都市中有着这样一个传言：只要在深夜0点的时候点击“地狱通信”的网页并将无法发泄的怨恨写下来，地狱少女就会拿着一个系着红线的稻草人偶出现，只要解开那条红线，她就会把你所怨恨的人打入地狱……虽然《地狱少女》的剧情一向不复杂，但是其中的每一个故事都能揭露人性的一些阴暗面，很值得人们去反思。此外，本片作为能登麻美子的代表作，她对阎魔爱的精彩演绎也是动画的一大看点。



一句话评价 地狱少女再度归来。

《吸血鬼骑士 第二季》

制作 Studio deen 声优 堀江由衣，宫野真守，保志总一朗，千叶进步，福山润



本作改编自白泉社月刊《LaLa》上的同名漫画，第一季于4月份刚刚上映，一共13话。这么快就能推出续作很大一部分原因就是因其出奇旺盛的人气。尤其对于女性观众而言，唯美派的人设加上华丽的男性声优阵容实在是让人无法抵抗。第二季讲述私立黑主学园在经历了短暂的平静后、黑主优姬再次面临接踵而至事件的故事。

一句话评价 女性向作品中不可错过的佳作。

《吸血鬼与十字架 CAPU2》

制作 GONZO 声优 水树奈奈，福圆美里，钉宫理惠，斋藤千和



平凡的少年青野月音在满是妖怪的高中阳海学园已经入学一年，现在他已经适应了和身为吸血鬼的萌香在一起的校园生活，但新学期开始时，学校中却再次出现了新面孔……作为一部以杀必死为最大卖点的动画，制作方宣称不仅要沿袭上一季的“光荣”传统，而且在第二季中继续突破底线，为观众放送更多的服务性镜头。除此之外，本作的片头曲也依然是由给女主角配音的水树奈奈亲自演唱的。

一句话评价 誓将杀必死进行到底。

Part 2 关注游戏 改编动画

《深渊传说》

制作 Sunrise 声优 铃木千寻、ゆかな、子安武人、桃井はるこ



虽说“《传说》系列”之前也曾被改编成动画，不过都没有长期进行连载。这次《深渊传说》TV动画是系列10年的纪念性作品，NBGI当然不会让我们玩家失望。



故事的发展将以游戏的流程为准，不过部分情节的编排也会稍微有一些变化。听到本作那熟悉的片头曲，相信很多玩家都会想起自己游戏时光吧。动画将完美地还原游戏中世界观与战斗系统方面的设定，只要FANS细心观察就会发现更多熟悉感动的画面。

一句话评价 《传说》FANS复习之作

《染红的街道》

制作 TNK 声优 钉宫理惠，平野绫，井上麻里奈，田中理惠，小山力也



《染红的街道》是2007年发售的一款PC游戏，后来经过重制于今年的7月31号登陆了PS2平台。作为一款美少女游戏的改编动画，本作有着强大到渣的声优阵容，平野绫和钉宫理惠将联手为我们带来充满回忆的校园生活故事。虽然由于加入了一些恋爱的要素使得动画中人物的性格会相对收敛，但大量颇具萌点的镜头还是少不了的，因此本作绝对是喜欢美少女游戏和对声优有爱的人的首选新番。

一句话评价 最值得一看的校园故事。

Part 3 各具特色 新作亮相



《龙虎斗》

制作 J.C.STAFF 声优 钉宫理惠，堀江由衣，喜多村英梨

每次的新番总是不会少了钉宫理惠的登场，本次10月新番也不例外，这部《龙虎斗》便是为钉宫病患者量身打造的一部作品。动画中的主角高须龙儿是一名天生长着一副凶恶眼神的普通高中生，即使性格老实但别人看到他的眼神都会害怕，而钉宫理惠饰演的则是身材娇小、凶暴残忍、人称“掌中老虎”的逢坂大河。龙儿在一次意外中无意发现了逢坂大河的恋爱秘密，于是一场充满闹剧的龙虎斗也拉开了序幕……



一句话评价 特制重磅钉宫炸弹。

《魔法禁书目录》

制作 J.C.STAFF 声优 阿部敦，井口裕香，谷山纪章，伊藤静



《魔法禁书目录》原本是2004年开始连载的人气轻小说，后来也曾推出过相关漫画与广播剧。相信很多看了本作的TV版之后会有种眼熟的感觉，没错，它就是由制作《灼眼的夏娜》的J.C.STAFF原版人马打造的另一力作，制作小组甚至连同歌手川田まみ也一并请来为本片演唱片头和片尾曲，所以大家要是觉得似曾相识那也就不奇怪了。

一句话评价 “夏娜”的孪生姐妹。

《黑管家》

制作 A-1 Pictures 声优 坂本真绫，小野大辅，田村ゆかり，朴璐美

最近管家题材的动画还炒得真热，从年初的《你是主人我是仆》到《旋风管家》，还有最近《假面女仆卫士》，大有流行的势头。这部改编自月刊《G Fantasy》上的同名漫画《黑管家》走的是美型与风趣路线，独特的欧式画风会让人看起来觉得很舒服。另外，既然是本作的主角，饰演黑管家的小野大辅自然会占到相当大的戏份，各位女性FANS可以大饱“耳”福了。



一句话评价 令人“惊艳”的美型管家。

本期特别动画推荐

《银魂》

推荐理由 挑战“笑觉”神经的极限

不知不觉中，《银魂》的动画连载已经迈入了第三个年头。新的一季刚开始，《银魂》和我们开了个天大的玩笑，居然毫无征兆就宣称进入了最终话。当然，这已经是《银魂》的老伎俩了，大家完全不必当真。对于还没有看过本作的读者，如果你以为这只是一部以日本江户为背景的万事屋生活剧那就大错特错了。从《龙珠》到《海贼王》，从《超级马里奥》到《怪物猎人》，甚至连成龙、洪金宝都曾在本片中被无情地恶搞。不仅如此，对于一些具有代表性的社会现象，《银魂》也加以过露骨的讽刺。当你觉得普通的动画和肥皂剧已经激不起自己的兴趣，那么就来看《银魂》吧，保证你会笑到浑身脱力为止。





《交响情人梦 巴黎篇》



推荐理由 超人气日剧的动画版补完

《交响情人梦》是二之宫知子连载于讲谈社《Kiss》上的漫画，但真正为我们大家所熟知却是由原作改编而大受好评的同名电视剧。将指挥视为自己梦想但对乘飞机有严重心理阴影的千秋真一，傻里傻气却是个钢琴怪才的乡下妹野田惠，性格截然相反的两人围绕着音乐发生了许多有趣的摩擦。和今年元旦期间上映的两集SP一样，动画版第二季的故事讲的是千秋真一和野田妹前往巴黎的音乐学校进修时发生的故事。动画版的制作与配音阵容相当豪华，古典交响乐的演奏也同样保持了较高的水准，强烈推荐给各位喜欢日剧或者交响乐的人与电视剧版一起搭配欣赏。



近期关注 FOCUSING

Moive 电影 《生化危机 退化》 Biohazard: Degeneration



上映日期 2008年11月3日（日本）

类型 科幻、剧情、动作

《生化危机》的电影版虽然已经推出了好几作，不过CG电影却还是头一遭，从刚向媒体公布这个消息时的疑团迷雾，直到现在的日渐明朗，这期间观众的胃口也早已被吊了上来，有谁会不想知道《生化危机》中又发生了什么呢？本作目前预定上映的日期是2008年11月3日，在没有延期的情况下，相信我们很快就能看到这部电影的精彩剧情了，以里昂和克莱尔为主角的故事应该也会让玩家们找回玩游戏时的激动。



Moive 电影 《刺客联盟》 Wanted

类型 剧情 上映日期 2008年9月27日（日本）



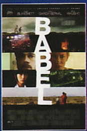
曾在“电影前线”中介绍过的《刺客联盟》终于登陆影院，就算对安吉莉娜·茱莉的倾情出演毫无兴趣，也该亲自领略一下这部近期最受关注电影的风采。自从《黑客帝国》创造了子弹时间并风靡全球后，本片又创造出了子弹时间的全新变种：子弹从枪膛射出后呈夸张的弧线绕过面前的障碍物而射中其背后的目标。由漫画改编的本片中充溢着大量充满想像力的精彩动作镜头，全新的特效与演出方式也让人眼前一亮。



编辑推荐 EDITOR'S CHOICE

Moive 电影 《通天塔》 Babel

好吧！我承认这部2006年的经典之作是在2008年春节期间才看的，它是我的众多漏网之鱼之一。去年底，一个朋友寄了几张正版DVD给我，其中就包含这部布拉德·皮特的《通天塔》。看这部片子时，是我第一次带女友回家过年，我们在大年初三的晚上看的这部片，本以为中途肯定会被此类太有思想性艺术性的影片催眠，没想到这部我只看了一遍的片子直到现在依然对很多细节记忆深刻。



六个家庭，十个人物，三个国家，四种语言……《通天塔》延续了导演伊纳里图一贯风格，用无秩序的大环境来衬托整体故事。几个完全无关的故事通过一把枪联系到了一起，错乱的时间顺序，强烈的文化与环境反差奇妙的融合在一起，用平淡的语言，不急不慢的节奏深刻地描述了众多社会问题。“通天塔”（即“巴别塔”）源自《圣经》第十一章，讲的是洪荒之后，诺亚方舟上留下的人类妄自尊大，竟然想修一座通天塔与上帝见面，于是上帝非常生气，混乱了他们的语言，造成思想无法统一，文化产生差异，分歧，猜嫉等各种问题接踵而来。于是，这座塔也便成了一个泡影。“巴别塔”这个词在希伯莱语中意为“混乱”。影片之后，你将对这个词有最深刻的领悟。





胜负师："极限堂攻略组"这个名字想必各位UCG的读者并不陌生，在半年多的时间里，攻略组成员们的极限影像作品在"热血最强"栏目中收录了16次之多，虽说量产，但始终能保持作品的高素质。不少读者也很好奇，希望能了解一下这些达人玩家是不是真的长了三头六臂，和大家又有什么不同。这次，自由谈尝试了"访谈"这种很少出现的形式，来介绍"极限堂"的几位极限挑战爱好者，也算是对这半年来"热血最强"的小结。另一篇文章来自学问严谨的yak同学，在探讨了玩家对"蓝海战略"的一些误解之后，他又想讨论一下"长尾理论"是否适用于游戏圈。虽然是篇严肃题材的文章，但他的观点深入浅出，很容易理解，推荐各位花十分钟读上一读，应该会有收获。（投稿及意见信箱：tt@ucg.com.cn）

极限挑战，极限梦想

采访极限堂攻略组

编语："极限堂攻略组"是一个由国内游戏爱好者自发组织，以制作视频游戏极限影像为主的攻略团体。"极限堂"于2007年12月25日正式成立，在不到一年的时间里表现非常活跃，有大量作品在UCG以及《游戏光环DVD》等媒体上刊登，深受玩家与读者的好评。攻略组现有成员6名，每个人都有自己擅长的领域，其中不乏《鬼泣》、《忍龙》、《战神》等传统动作游戏系列的顶尖好手。在他们的影像作品中，往往可以让人体验到"熟悉的游戏，不一样的乐趣"。他们彼此的年龄差距很大，而经历和爱好方面与传统认识中的游戏高手也可能存在一些差别。以下是对攻略组成员的简介和简短采访，他们还自曝了各自的打机环境。也许您可以从这些达人玩家的身上，得到一些有用的启示。（"极限堂攻略组"专区网址：http://bbs.levelup.cn/showforum-132.aspx）

成员：NDR

年龄：22　**玩龄：**15年

兴趣爱好：游戏、电影、动漫、音乐、视频制作、足球

擅长的游戏：《生化》系列、《忍龙》系列、各种恐怖游戏

想说的话：失败没关系，重要的是能忍耐每一次的失败，迎来最终的成功。

UCG收录作品

《女神侧身像2》十大限制挑战；《生化危机 复刻版》全程小刀无伤；《刺客信条》BOSS无伤速杀

其他作品

《忍者龙剑传Ⅱ》2周目全BOSS无伤；《鬼泣4》DMD全BOSS无伤；《天诛千乱》主线任务高难度、无伤、0发现、无道具、最高评价；《生化危机 逃出生天2》对峙3禁枪械武器通关；《古墓丽影7+复刻版》全BOSS无伤；《潜龙谍影3 生存》BOSS DUEL模式速杀；《生化危机4》ADA模式一周目0%命中无伤最速（全程小刀一处手雷）



▲NDR的作品都是在这台电脑上录制完成的。至于两台X360，左边那台三红了，右边的光驱挂了……

问题1：看你的作品中多数都是限制一些条件的，为什么这么喜欢挑战限制呢？

NDR：对我来说在困境中求生存是一种乐趣吧，类似"《生化》系列"的只用小刀通关或禁止许多有利的条件，这样更会激起自己想通关的欲望。另外录好了还有机会上"热血最强"得点稿费养家糊口。

问题2：感觉你的作品很杂呀，平时投入的时间很多吧？

NDR：也不算太杂，就是喜欢录视频啦。以前在"UP TEAM攻略组"写攻略的同时也就顺便录一些录像和大家交流研究。到现在也就逐渐成了习惯。多数都是通关一两次就直接录下来，所以也没花太多时间在上面，不过个别难录的游戏就需要花费一定时间反复去刷。反正能搞成当然最好，搞不成也就算了……

问题3：录过的游戏最麻烦的是哪个？

NDR：应该是《女神侧身像2》十大限制吧。因为RPG游戏做极限录像需要对这RPG非常了解，因为全程若一处小小的打法不同会对全局有非常大的影响。比如我挑战了两次，主要就因所用战魂不同，两次通关时间相差40分之久。后来又把所有网络的资料结合在一起，又自己做了许多对比加上和其他极限玩家的交流才定下最佳打法。当然，为了名字好听，硬找出十个限制条件也很麻烦。（笑）

问题4：你的所有作品中自认为最成功的一部是哪个？

NDR：最成功的嘛……由于家庭和学习的原因，我步入次时代很晚，PS2中期才有机会上PS。刚一接触"《生化》系列"就喜欢上了它，一口气打通了PS上的三部曲。一次利用半天的休息日达成了《生化危机3》佣兵模式敌全灭。虽然当时没有录像，但应该是我最成功的一次挑战吧。因为从那起我才开始走上了极限挑战的道路，在这里我要郑重地感谢三上真司！



▲这是Harman的打机环境。显示器不大，够看就行。加菲猫闹钟可能是某种"防沉迷"装置。

成员：Harman（李腾）

年龄：20　**玩龄：**4年

兴趣爱好：玩游戏、听歌、看电影、看漫画

擅长的游戏：《鬼泣》系列、《生化》系列、《大神》、《杀手7》

想说的话：这些年里通过游戏学到了很多道理，有不少都是一生受用的。

UCG收录作品

《鬼泣4》DMD难度BOSS战无伤；《鬼泣4》全隐藏任务影像攻略

其他作品

《鬼泣》一周目DMD难度全S；《鬼泣2》但丁篇DMD难度全S；《鬼泣3》一周目DMD难度全SS；《鬼泣3 特别版》DMD难度不使用魔力不换职业全SS；《鬼泣3 特别版》维吉尔DMD难度全SS；《鬼泣4》DMD难度全SS；《生化危机4》PRO难度LOADGAME最速；《大神》LOADGAME最速；《杀手7》KILLER8模式极限通关

问题1：从你的作品表里可以看出，你很喜欢"《鬼泣》系列"，是什么吸引你的呢？

Harman：首先当然是人设和过场动画吸引了我，银发、长袍、双枪、大剑，还有夸张的动作都很符合我的口味。我很喜欢摇滚乐，《鬼泣》的BGM也是吸引我的原因之一。在后来的深入研究中，极佳的手感也是其他动作

本栏目文章仅代表作者个人观点，不代表本刊立场。

游戏无法比拟的，由此深深的爱上了《鬼泣》系列”。

问题2：听说你接触TV GAME比较晚，是什么让你开始接触这个领域的呢？

Harman： 正确来说是2004年才入手ＰＳ２的，其实之前也有接触ＴＶ GAME了，只是家里人一直不肯出钱买给我，每次都是和朋友去机厅包机玩。后来在“花言巧语”下让家里人掏钱买了台PS2。

问题3：对于《鬼泣》之父神谷英树的最新作《猎天使魔女》，你有什么看法？

Harman： 从这款作品公布以来我就一直很关注，也非常的期待。从现在仅公布的一段宣传片和一些图片来看，这部作品充满了神谷的创意和《鬼泣》风格，到时必定会投入研究。

问题4：你是攻略组的创建者之一，能和大家说说“极限堂”是怎么成立的吗？



▲Harman是UCG的忠实读者，除了书之外，光盘也都保存完好。

Harman： 一开始我是在Levelup视频组里认识了NDR，大家同在视频组里做游戏视频，但是视频组制作的视频包括的范围太广了，人数也太多，所以NDR想成立一个专门制作极限游戏视频的小组，加上在我的煽动下就开始了初步的成立计划，组里找的第一个人是KY，他是我认识了很久的朋友，鉴于我对他游戏实力的了解，就邀请他加入了我们，“极限堂”这个名字是KY想出来的，于是我们3人就组成了最早的极限堂，后面的组员都是NDR邀请加入的。

成员：挖墙脚(彭忆银)

年龄： 23　**玩龄：** 16年

兴趣爱好： 玩游戏、听音乐、参加大众体育运动、看电影、养花、养宠物

擅长的游戏： 《忍》、《忍龙》、《生化》、《鬼泣》、《ZOE2》

想说的话： 玩游戏，最大的收获不仅仅是锻炼了手指灵活性和思维能力，还认识了许多朋友，通过他们，拓展了自己的视野。在做录像的过程中，我了解到做任何事都不能轻言放弃，要坚持到最后。努力才有成功的机会，尝试是一种生活的态度。

UCG收录作品

《忍龙Ⅱ》一周目全BOSS无伤

其他作品

《忍龙黑》剧情极限挑战；《忍龙黑》任务无伤；《忍龙黑》图书馆120斩BT限制挑战；《忍龙黑》帝国大桥１２０人斩；《战神Ⅱ》超高限制条件全BOSS无伤；《天诛3》力丸篇全程+秘密任务敌全杀

问题1：为什么你的挑战大部分都是无伤方面的？

挖墙脚： 这可能和我的性格有关吧。平时我就比较喜欢挑战自我。无伤是一种极高的境界，是对游戏本身的理解，只有充分了解游戏，熟悉游戏，不出现任何一点闪失才能做到。另外，我希望找到一个途径，去磨练自己的意志，同时我是个追求完美的人，做任何事力求圆满，无伤正好符合这些，所以我偏好做无伤方面的录像。



▲这是挖墙脚的打机环境。电视机、游戏机、台式机、笔记本，一个都不少。

问题2：你是怎么接触到《忍龙》这个系列的？

挖墙脚： 我2004年入手PS2，虽然PS2上的很多游戏都不错，但是我总觉得缺点什么。直到一次去游戏店的时候，一个玩友极力向我推荐《忍龙》，我立刻就被华丽的画面和眼花缭乱的动作吸引，当时试了下，觉得实在很难，但是有种意犹未尽的感觉，如果能把一个如此难、如此炫目的游戏打好，那该是什么样子，这个念头在我心中产生了，于是我自己买了台Xbox，开始了《忍龙》之旅。

问题3：在录像的时候遇到过什么样的困难？

挖墙脚： 哦，困难确实太多了。《忍龙》本身就是以难度著称的。敌人超高的AI和高度的配合性，高伤害以及游戏制作人的BT设计，让我无数次的想到放弃。这里特别要强调下《忍龙黑》的任务模式。这个模式真不是人玩的，强力双BOSS战，一开始玩的时候随时都想摔手柄，也没少骂制作人。能过已经是很难得的事，不吃道具就没敢想，当时觉得无伤简直是天方夜谭。后来有幸结识了当时国内的《忍龙》高手kyoiori，通过他和朋友们的无私帮助，我的技术有了很大提高，再加上无数次的失败，才有了后来的挑战成功。

问题4：有没有什么成功的秘诀要对玩家说的？

挖墙脚： 秘诀嘛，我觉得条件对大家都是一样的，如果真要说有什么感想，一是对游戏有爱，二是要勤动脑，三是大量的练习。总之祝大家都能通过玩游戏，找到其中的乐趣，积极享受过程的美好。



▲PC、PSP、PS3和PS2组成的传说中的“4P”场面。KY自称“家徒四壁，惟有4P”。

成员：KY(林锐)

年龄： 22　**玩龄：** 11年

兴趣爱好： 玩游戏、听歌、运动、看电影

擅长的游戏： 《忍》、《鬼泣》、《战神》

想说的话： 做录像的这两年多来，认识了很多好朋友，同时也学会了很多。我喜欢“邪道”，因为“邪道”是一种方法，也是一种态度和精神。

UCG收录作品

《神之手》二周目全程无伤最速；《战神》全程无伤邪道最速；《战神Ⅱ》全程邪道最速；《战神 奥林匹斯之链》二周目全程邪道最速；《Shinobi 忍》EX关卡邪道最速；《N+》PSP版全金币收集最速精选

其他作品

《Shinobi 忍》全程邪道最速（《忍》五周年纪念比赛优胜作品）；《战神Ⅱ》泰坦难度初始状态全BOSS无伤；《鬼泣》DMD难度初始状态无伤全S

问题1：为什么你的录像大部分都是最速方面的？

KY： 这是因为我刚开始是混网上的“忍专区”，跟着前辈们学习《忍》这款游戏的方方面面，后来买电视卡的目的也是为了做《忍》的最速录像，这样更方便和大家交流。做最速方面的录像，能让我体会到一种高速流畅的感觉，这正是我所追求的，所以我个人比较偏好做最速挑战。

问题2：真没想到“《战神》系列”竟然有那么多的BUG，你是怎么发现的？

KY： BUG的话有些是在网上找的，有些是自己发现的。这里补充一句，有读者反映说如果一款最速的录像使用的BUG过多，跳过了太多的流程，那这款录像就不能体现出制作者的操作水平了，相对于不使用BUG的操作流来说，观赏性要低一点，毕竟最速录像看的就是怎么在低等级下快速解决战斗的，如果跳过的流程太多，这点就体现不出来了。其实我也在为这个问题头痛，我个人的看法是：录像应该分清邪道和正道的限制，邪道最速就是为了用尽一切方法在最短的时间内通关，最终通关的时间才是最重要的，而正道最速是在不使用游戏BUG的前提下尽可能地缩短通关时间，既然两者的限制条件不同，所以比较起来就会各有优缺。

问题3：有什么投稿失败的作品吗？

KY： 有的，当初第一份《神之手》最速的录像因为有爆音，被胜负师给退了回来，然后又重做了一份才收录了。还有《战神Ⅱ》的泰坦难度初始状态全BOSS无伤的录像也因为完成的时间有点晚了，而且观赏性不太高，也被退稿了。

问题4：在录像制作过程中有什么难忘的事吗？

KY： 有啊！在做PSP《战神》录像的时候，为了测试那些BUG，竟然把PSP的滑杆给弄断了，最后不得不换了个新的滑杆来继续录制。



▲书柜里除了一大摞的UCG，还有UCG早年送过的PS2和乔伊杂兵纸模。

成员：找个名字真难

年龄：31　**玩龄**：17年
兴趣爱好：和朋友一起喝酒聊天
擅长的游戏：《忍龙》系列
想说的话：开心就好！

UCG收录作品

《忍龙Σ》试玩版世界第一高分；《忍龙Σ》全程最速；《使命召唤4》隐藏关卡老兵难度极限演示（不用刀和枪）；《忍龙Σ》文字攻略；《忍龙Ⅱ》高难度文字研究

其他作品

《忍龙黑》BOSS无伤；《忍龙Σ》最高难度全程高分

问题1：看你的作品全是"《忍龙》系列"的，可以谈谈对于这个系列的看法么？

找名字：无论从画面、操作感、游戏性各方面，"《忍龙》系列"都表现得极为优秀，不是一般动作游戏可比的。另外，其超硬派的风格也是我一直喜欢此游戏的重要原因。现在，板垣伴信的出走虽然没有带走《忍龙》这个品牌，但是感觉他带走了《忍龙》血腥硬派的内在美学，不知以后的续作还会不会像现在的《忍龙》这么风光。



▲因为已过而立之年，成家立业，找名字的打机环境堪称豪华。（注意看PS3和电视的高度对比！）

问题2：攻略组里你的网名最为特别，可以谈谈当时如何想到这么个另类的名字呢？

找名字：这个昵称当时还真不是有意想出来的，经过数次注册失败后随口手打上了这几个字，后来干脆就叫这个了，虽然听起来有点儿傻，呵呵。

问题3：从你的年龄上看也算是位老玩家了，是什么让你一直保持对游戏的热情？

找名字：我认为玩游戏不但可以健脑，更重要的是可以令人精神愉悦，减轻工作压力，所以不知不觉就玩到了现在。

成员：L

年龄：32岁（岁数肯定是极限堂的NO.1）
玩龄：33年（厚颜程度也绝对是组里的NO.1）
兴趣爱好：爱除了成年大叔外的世间万物
擅长的游戏：所有已知类型游戏和未知类型游戏
想说的话：游戏性才是王道！寡人靠着关系走后门进入了极限堂！寡人有罪！

UCG收录作品

《恶魔城X》BOSS RUSH最速挑战

其他作品

《生化危机4》PRO难度鸡蛋无伤砸死最终BOSS；《战神》GOD难度BOSS无伤；《生化危机0》EX小刀水蛭全收集；《忍龙黑》假龙任务无伤

问题1：听说您最喜欢的游戏系列是《生化危机》，我想听听您对"《生化》系列"的独特见解。

L：我的见解就是——你的情报有误！我的最爱是"《心跳回忆》系列"。

问题2：L老哥，您是怎样加入"极限堂"的？

L：某日NDR和我QQ聊天时，不小心被我套出了学校地址，于是3天后他收到了Chris Lee的限量写真集，当晚我便成为了极限堂的一员了。

问题3：L大叔真会开玩笑！据我所知您是因为录制了PSP版《恶魔城X》的BOSS RUSH影像才正式进入组织的吧？

L：是的，那是我第一次给UCG投稿，想不到就成功了（帅吧 －－b）。不过我的战斗力是全组最弱，之后就没有什么让自己满意的作品了，看来我要努力再努力，加油再加油。



▲用索尼的迷你黑白监视器玩次世代游戏的感觉，一定和大叔本人一样与众不同。

最后想说的话

我们的组员来自全国各地，平时也都比较忙，除了KY和Harman离得比较近，大伙几乎没有见过面，但是通过网络交流，通过UCG的大平台发表作品，对于我们这些志同道合的人来说，还是非常开心的。起初大家都是普通玩家，甚至是菜鸟，但逐渐体会到极限挑战会让游戏更加耐玩，是对游戏玩法的另一种理解和实践。做极限影像虽然有很多艰辛，上百次的失败也会让人很郁闷，但最终看到自己的作品被大家所喜爱还是会有一种自豪感。总之对游戏有爱是非常重要的。最近，我们还会陆续有一些新作品完成，希望到时各位玩友能够喜欢。

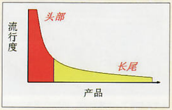
"极限堂攻略组"祝愿UCG越办越好，感谢大家的支持，谢谢！

伸进视频游戏界的长尾巴

事先说明，标题中的长尾巴可不是哪只怪兽的，该词源于2006年风靡世界的一本经济学书籍——《长尾理论》。此书被誉为当年新经济书籍的代表之作、《蓝海战略》的2.0版本、颠覆传统价值观念的佳作。短短两年的时间，《长尾理论》不但成功诠释了GOOGLE、iTunes等新兴的网络型经济现象，现如今，连视频游戏界中也愈发的凸显出"长尾型经济"的特征。什么是长尾理论？长尾型经济在游戏界有哪些体现？下文会为您一一道来。

长尾理论简介

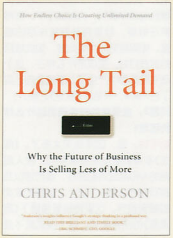
长尾的英文为"The Long Tail"，来源于一张描述市场各类产品销量情况的图表。熟悉数学的朋友



▲长尾概念图示。

们对这图形都不会陌生，这是一条降幂函数曲线，越靠左越陡峭，而越往右则越平坦，数值无限趋近却永远不等于0。左边红色部分代表的是热门产品，它们的销量势头非常良好；而靠右边的产品则属于冷门产品，它们的销量显然不太理想。随着时间的推移，新产品会不断加入而形成新的热门，老的热门产品则逐步向右移动，最后成为冷门产品之一，而老的冷门则会进一步地向右推移。

这就是市场经济下产品供给的一个普遍规律。《长尾理论》一书的作者



克里斯·安德森形象地将图表右边部分的曲线取名为"长尾"。此外，他还提出了一个新颖的主张——如果叠加"长尾"部分的面积，那么会得到一个相当可观的总销量，即便将其拿去与红色的热门产品总销量相比也依然如此。

显然，这一主张从几何学的角度上看非常的明了。但是在实际的销售模式中，要找到合适的实现途径就不那么简单了。的确，在传统经济的销售体系中，商店的货柜是放不下那么多产品的，为了争夺有限的货柜，各式各样的产品开始了一场火热的战争，在这种激烈的竞争下，连不少热门的产品都难以争得一席之地，更何况那些"过气"的冷门货品了。

然而，有没有一种方法，能让货柜尽量的拓展，最终能陈列下所有的货品呢？若在100年以前，人类绝对无法解决这个问题。但是100年后的今天，人类找到了一个近乎无穷的货柜——网络化的虚拟世界。商品交易过程的虚拟化，市场的虚拟化，货币的虚拟化，一股将一切虚拟化的潮流，回应了克里斯的"长尾"猜测。《长尾理论》一书从传统市场的兴起说

起，纵览网络时代前后的商业环境的变革，系统而全面的阐述了网络化构造的虚拟世界对传统经济世界带来的冲击。并最终提出了一个新兴的理论——“长尾理论”，即依靠网络的力量，商家除了可以在热门产品中竞争外，还可以从冷门产品中开发一个可观的新市场。

一旦重新定义的边界形成了新的市场，那往往意味着新的商机的显现。在网络的虚拟世界中，有一类商品可以脱离实体而存在，它们的保存与运输几乎能够做到零成本，商家不必担心货品滞销而积压，也不必担心货品紧俏而导致供货紧缺。这些商品甚至能达到让传统商品无法企及的一种理想状态——商品卖掉后依然存在，并且继续重复不断地卖。前面提到的iTunes，其经营的网络下载数字化音乐的业务，就是这类商品的典型代表。

网络让音乐市场的边界极大地拓展了，一首冷门的老歌也许在唱片店中难觅踪迹——因为买的人实在太少，但是将其虚拟化后通过网络销售，则潜在买主可能来自全球的各个角落，零星的销量能够汇总到一起，而且随着时间的延续，这一销量只会节节攀升且永远不会降低为0，由于商家几乎不用负担商品的边际成本，他们也就不会在乎销售时间有多长。商品摆在货架上的时间有多长，被售出的可能性会一直存在，一条无尽的销量长尾就能有多长。

视频游戏界中的长尾

如果要举一个音乐之外的数字化商品为例，恐怕读这篇文章的朋友都会不约而同地想到视频游戏。的确，游戏软件当然是典型的数字化商品之一，但是早期载体的实体形态，在长期的交易中已经让很多玩家形成了思维惯性——游戏软件就应该是有实体的，或者是一张光碟，或者是一盒卡带。

但是笔者可以毫不客气地说，正是这样的一种思维惰性，延迟了视频游戏界中长尾现象的出现。长尾理论鼓励商家们把尽可能多的冷门商品长期地摆在货架上，哪怕这个货架是虚拟的。实体化的销售模式让游戏软件的生产与销售必须消耗不菲的成本，这也决定了很多冷门的游戏在销售多年后，注定绝迹的命运。因此对冷门游戏而言，数量的多少已经不再是关键，商家必须首先说服玩家接受非实体形态的游戏软件，否则交易无法转向虚拟化。

而有趣的是，近几年视频游戏虚拟化的试点，其实就设在中国大陆。2003年底，一款依靠运行非实体游戏的主机——神游机，在中国大陆投放市场。虽然神游机所销售的游戏都是“老游戏”，但它却有力证明了厂商们为长尾中必须的“虚拟化”所做的努力。试点的市场反应显然没有让厂商们失望，几年后，一款名为Wii的游戏主机改良了神游机的运营模式，提供了名为虚拟主机(VC)的数字化游戏下载服务，VC提供的游戏都是比较古旧但口碑相对较好的经典游戏，并真正的做到了网络化销售。可见，VC的模式，就是视频游戏界早期的长尾现象之一。

时至今日，VC的虚拟货架上拥有了近400款“冷门商品”，而且这个数字仍在不断的增加中。再看看视频游戏界中其他的主机厂商，都在近几年不约而同地拓展了类似的网络化销售服务，其中“冷门商品”占据了可观的份额。一条长长的尾巴，此时终于伸进了视频游戏界。然而根据“长尾理论”的阐述，众多冷门商品的总销量会是相当可观的，现实中的情况真的如此吗？



日前，在日本东京举办的TGS 2008游戏展会期间，一款名为《罪与罚2》的游戏公布了，该游戏的前作正是VC上提供的一款N64主机的老游戏《罪与罚》。根据游戏开发商发言中透露，《罪与罚2》之所以能够面世，很大程度上源于VC上的这款老游戏的销量，给了开发商制作续作的信心。即便其他VC游戏，或者其他厂商推出的类似业务没能表现出《罪与罚2》这样显著的成功，但是长尾型销售的超低边际成本的特质，终将有利于该模式的不断发展与丰富。也许在不久的将来，越来越多的游戏软件商，会将自己的“冷门游戏”搬到网络的虚拟货柜上，在长尾的销售模式下，一方面能让这些老游戏继续为玩家们服务，另一方面也使这些老游戏能为厂商自身创汇，从长远来看，这种模式才是有利于游戏界健康发展的双盈模式。



对视频游戏长尾模式的展望

当今视频游戏发展的趋势之一，就是游戏主机的轻便化、掌上化。掌上视频游戏机的蓬勃发展大潮，使其机能甚至可以超越早前的家用游戏机。再加上掌上数据终端迅猛的网络化进程，让我们不禁开始思索长尾模式进入便携市场的可能性了。

众所周知，PS3通过网络可以购买下载PS游戏，并在PSP上运行。而如今，这种模式也即将出现在NDS主机上。就在TGS 2008游戏展会的前几天，任天堂公司公布了该社的新型号掌上游戏机——NDSi，该主机除了继承NDSL的主要卖点，搭载了双摄像头之外，最大的改变莫过于网络功能的提升了，内置免费的网络浏览器、搜索器，支持使用最广泛的存储媒体SD卡，而最为重要的是，NDSi宣布支持将游戏下载到SD卡中携带。

熟悉VC的玩家们也许不难发现，以NDSi的机能运行大部分VC游戏都不会存在问题。而便利的网络化连接与SD卡作为大容量的载体，已经为长尾销售模式的掌机化做足了铺垫。而VC业务中尚未涉及的经典掌机类游戏，依靠NDSi这一最为契合的硬件，也极有可能在不久的将来得到拓展。

笔者相信，在盗版、烧录卡等灰色地带的游戏行为刺激下，未来的视频游戏行业终会做出相应的进化，一方面满足玩家对“过期”老游戏的需求，另一方面保障游戏厂商的合理权益。长尾型的销售模式恰恰符合这一进化的需要。在信息资源日益丰饶化的世界里，消费者的需求也在日益多元化，而只有多元化的服务才能真正解决多元化需求的问题。也许在不久的将来，无论我们想购买无论多么古老的一款游戏，都能在网络化的虚拟货柜上——在这条不断延伸的长尾巴上，找到它。



尾声

文 yak

有人把《长尾理论》誉为《蓝海战略》的2.0版本，事实上，长尾的销售模式确实符合蓝海战略中“低成本、差异化”的基本特征。而笔者则更趋向于将蓝海归为一种战略，它可以冲破时代的局限而在商品市场中的任一时刻起效；长尾则是结合了现代环境的客观条件，以蓝海为思路拓展而成的一种战术，如果脱离了网络，长尾便无从谈起。

人类社会中互为支撑的科学体系，不正是在不断的继承与细化中发展而成的吗？希望玩家朋友们都大步紧跟时代发展的步伐，与最前沿的经济学理论做一个亲密接触，谨做此文与大家共勉。

栏目主持 九兵卫

邪魔院

体会异国文化的魅力



和大家扯两件和本期"邪魔院"有关的事儿。

写关于拉面的那段"美味"文字时，正好是晚上自己肚子饿得咕咕直叫的时候。看着令人垂涎的图片，写着写着脑子里便产生了幻觉。画饼充饥我是没体会得到，感觉眼冒金星倒是真的。(@_@)

决定这期声优园地人选时，特地又去了她们的个人博客看了下，转了一圈后发现茅原实里绝对算得上是其中写得最认真的一个，不但每天更新，内容也很丰富。哎，之前只知道天天去看团长的一句话日记果然属于选择性失明……

东瀛采风

尝一碗日本拉面！

拉面最早起源于中国，传入日本后经过多年的发展渐渐地融入了独特的地方风土元素。这次小九就带大家来"尝"一碗日本拉面！

札幌拉面

位于日本北部的札幌市不仅是北海道的经济与政治中心，这里的拉面也同样驰名全国。除了惯用当地盛产的各式海鲜作为配料，札幌拉面还有其他几个特色：以猪油炒制的豆芽作为汤底；面汤采用炖煮的猪肉汤；在拉面中加入玉米来去除汤里的荤油。另外，札幌市的名土特产豆酱也同样不能错过，将精制的豆酱以及鲜嫩的蔬菜加入拉面中绝对是再好不过的搭配。



喜多方拉面



喜多方只是福岛县境内的一个人口不足4万人的小城市，但这里却有着大大小小超过120家的拉面馆，可见拉面在这里占据的重要地位。由于是喜多方是面条原料之一荞麦的产地，所以拉面的历史非常悠久，这里有着日本最早的拉面协会——"老面会"，该协会的成员目前遍布全国各地，即使你身在东京，现在也照样能在连锁店吃上味道纯正的喜多方拉面。

博多拉面

虽然只有一字之差，但福冈县拉面的味道却和福岛县有着很大的不同。这里最具代表性的博多拉面有着号称全日本最纤细的面条以及最鲜美的骨头面汤。更令人惊奇的是这里的拉面店都会提供一种名为"替ぇ玉"的食券，有了它我们便能在吃完一碗拉面后让老板继续添汤或者添面。不过这样的食券需要另行购买，使用的次数也有限制。近年来，"替ぇ玉"在日本的其他地方也逐渐开始流行。



声优园地





茅原实里

很多人认识茅原实里都是从《凉宫春日的忧郁》中的长门有希这一角色开始的，她轻缓飘渺的声音给我们留下了深刻的印象。茅原实里不仅作为声优在多部动画与游戏中有着出色的发挥，她在演唱事业上的表现也同样令人钦佩。在日前发售的PSP游戏《一骑当千 雄辩之拳》中，茅原实里饰演保护刘备的神社巫女张飞益德，尽管豪快莽撞的角色形象和自己一贯的风格有着不小的出入，但她仍然演绎得游刃有余。

流行与时尚

经久不衰的特摄片

《奥特曼》

《奥特曼》这个名字不用说大家也都知道了吧，它是特摄片历史上最具传奇色彩的作品。自从系列的第一部作品《奥特Q》于1966年初次上映到今年9月30号最新的电影版《大决战！超奥特曼8兄弟》的推出，奥特曼已经伴随我们走过了42年的时光，他们的每一个动作都可以堪称为经典，代表正义的巨大外星英雄与邪恶的怪兽们之间战斗不但开创了日本特摄片的先河，也给无数人的童年带来了挥之不去的梦想。

《超级战队》

1975年开始上映的《超级战队》起初是由"假面骑士之父"石森章太郎来编写剧本的，目前该系列先后诞生过32支形式各异的超级战队。正如系列其中之一、大家熟悉的《恐龙战队》一样，这些超级战队一般由身着红、黄、黑、绿、粉等5种颜色服装的队员组成，敌人被击败后会巨大化，此时5人战队则会召唤出各自的机体并组成合体机器人与之进行战斗。这也算是将奥特曼与假面骑士的特点合二为一了。





《假面骑士》

拥有37年历史且同样在日本有着绝高的人气"《假面骑士》系列"在国内的影响相对较低。不少人会觉得这些以蚱蜢、独角仙等昆虫为原型的战士看上去稍显猥琐，和人们心中传统意义上正义化身会有些出入。不过该特摄片系列的特色正是在于其数量惊人的假面骑士以及邪恶势力都会有着各种让人眼花缭乱的造型和能力，因此战斗时总会让观众觉得相当过瘾，这一点和《奥特曼》略有不同。

闲聊日语

区分游戏中的第一人称

日式游戏中第一人称种类繁多，经常会搞得玩家难以辨别，为了进行区分，这里就给大家做个简单介绍，聊一聊这些人称之间的不同之处。

游戏中看到得最多的"私(わたし)"，这是日语中最常用的第一人称，使用时没有限制；"俺(われ)"，经常在非正式场合出现，一般男性使用，要注意的是该人称并不是方言，大家不要和我国的北方方言中的"俺"混淆了；"あたし"是女性专用的第一人称，能体现女性特有的亲和力；"僕(ぼく)"则在晚辈与长辈之间的交流中使用较多，虽然这只是年轻男性对自己的一种谦称，但在某些ACG作品中，使用这种称呼有时也能给女性角色增添不少萌要素。

除了以上这些生活中用到比较多的，还有些不太常见的第一人称也同样需要我们加以辨别。比如关西方言中的"内(うち)"，敬意程度相对较高的"私(わたくし)"，官方发言或者书面语中的"我(われ)"，老年人惯用的"儂(わし)"，帝王君王自称的"余(よ)"，带有乡土风味的"私(わっち)"等等。

丰富多变的第一人称是日语和中文的不同之处，不过当大家理解了它们的使用规则后，你就会发现把握游戏中的各种人物性格变得更加轻松了。

编辑部落

把编辑们的所见所闻、所思所想与大家分享

UCG BLOG beta 1.1

本期博客



· 写在前面 ·

FOREWORD

第一次写编辑部落，还真有点不知所措，一时也想不到要评论点什么。大家就允许我随便扯点大学里的事情吧，也算纪念一下自己的校园生活告一段落。文中如有见笑之处还请各位见谅，都是些游戏与生活的琐事而已，嘿嘿。

想想很多事情就是这样，当你身在其中的时候会觉得无所谓，但是一旦要离开了自己熟悉的环境前往新的世界，心里总会多少有些坎坷。告别校园生活，不是所有都能微笑着去说再见的。虽然这话听上去有点矫情儿，但很幸运，小九不属于这部分人中的一个。

有句很俗的话不是经常能听到吗？男儿有泪不轻弹。

· 最近发表 ·

LATEST TOPICS

奶粉的烦恼

多边形发表于 2008.10A（总第 211 期）

上帝物语

丁丁发表于 2008.9B（总第 210 期）

游戏之外生活之中

晴天发表于 2008.9A（总第 209 期）

毕业随笔

九兵卫发表于

2008.10B（总第 212 期）

狩猎解禁

凌晨5点

窗外的天空还没开始泛蓝，我就迷迷糊糊地从睡梦中醒了过来。已经连续等了3个晚上了，心里悬着的石头总是放不下来，反正也是睡不着了，于是一不做二不休，我干脆直接从床铺上爬了下来。简单地洗漱完毕后，我坐在书桌前拿起PSP又开始玩前些日子重操旧业的《怪物猎人 携带版2》，就算是热身一下吧……

清晨7点30

宿舍里的网络7点半才会开通，我早早地提前打开了电脑。时间一到，连上网线没用10秒钟，我就看到了那个用红色字体标出的熟悉的LOGO——《怪物猎人 携带版2nd G》。嗯，很好，一切和预想的一样完美！

“喂，醒醒，游戏来了，来了！”我第一反应是告诉宿舍里的其他人。虽然声音稍微有点颤抖，但还算控制住了自己的语速。“哦，来了啊。”对面床铺的小明从被窝中钻出半个头，显然还没从昨晚熬夜的状态中恢复过来，他慢腾腾地从枕头旁边摸出自己的PSP有气无力地说，“先帮我搞一下吧，”说罢将脸蒙在被窝中继续昏睡了过去。睡在隔壁床的汪汪一向睡觉不踏实，估计早就被床铺下面的动静吵醒了，还没等我告诉他就自个儿就接过了话茬，“来了是吧，哎，一点心理准备都没有，真是闹心。”他一边学着范伟的腔调一边乐呵呵地穿起了衣服、“微颤颤”地摸出眼镜，然后从床铺爬了下来，哼着小曲开始刷牙洗脸。这时我还有一个更加重要的任务——通知另一个宿舍的猎人蘑菇头，我打开门蹑手蹑脚地走到隔壁他所住的宿舍，轻轻地敲了两下门。虽然不能影响别人休息所以声音不能太高，但我还是抑制不住内心的激动：“蘑菇头，游戏来了啊！”（后来想想觉得自己真是猥琐得可以）半晌之后，房间里传来一个迷迷糊糊的声音：“哦，知道了，马上就到。”



早上9点

虽然都没有吃早饭，但每个人的脸上都挂满了兴奋，宿舍小小的空间里你一言我一语，就像客满时的澡堂子一样热闹。

“看看这G级的眠鸟又被我生擒了，不过如此嘛。”

“嚯，又是跳跳龙，这里蓝跳跳和黄跳跳都有呢！出啥事了？”

“灯闪了，快给我‘奶嘴’呀！（PSP充电器被我们俗称奶妈，而充电器接头则被称为奶嘴）”

“踩中陷阱了，姐夫掉沟里啦，快上麻醉玉，赶紧呐！”……

时间在说笑声中飞快地过着，作为猎人大将的蘑菇头始终是我们3个当中最卖力的一个，做任务、刷素材，他都冲在最前面。不过，他越是正儿八经，我就越是忍不住要拿他开玩笑。也正因如此，以前只用太刀和弓箭的我渐渐对锤子也产生了兴趣，因为锤子对于我这种邪恶的人来说实在太有吸引力了。狩猎的过程中时不时在蘑菇头不注意的情况下冲上去抡他一锤子，然后目送看着他滑稽地飞上天，再紧张的气氛也能在欢笑的瞬间烟消云散。

晚上6点

天黑了，白天的狩猎活动也告一段落，晚上我们一起下楼吃饭。回来时在超市里正好见到另外两个猎人一族的熟人，我们几乎不约而同地对他们说：“新作来了！”，两人听了后立刻两眼放光：“哦？那马上就去玩！”。周围的人用不解的眼神看着我们，他们不知道到底发生了什么好事要让我们如此喜形于色地奔走相告，我们也能笑笑而已。回到宿舍，狩猎继续开始……

两个礼拜之后

当《怪物猎人 携带版2nd G》游戏时间刚刚达到200小时，我便踏上了南下的火车。看着车窗外来送我的汪汪向我挥手道别，我什么也没对他讲，直到列车启动，我才轻轻地说了一声“再见”，向着他也是向着自己道别……

又过去了很长时间，现在偶尔无聊时我也会一个人习惯性地去集会所刷点天麟，只有不小心做了猫车时才会稍微感到有点落寞。翻看他们留下的猎人名片，怀念之余也忍不住想发笑，但总有种说不出的酸酸的味道。昔日的猎人同伴现在已经天各一方，再见面也已很困难，所以我只是想说：“朋友，好运！”

街机情节

记得自己小学的时候和很多同龄人一样，经常沉醉于在那时看来十分流行的街机，不过上了初中以后自己就逐渐对缺乏新意的街机失去了兴趣，直到上了大学这种情况才发生了改变。

每到周日，喜欢格斗与音乐游戏的我总是习惯性地去街机厅打发时间。尽管学校离自己常去的街机厅很远，早上8、9点出发要差不多中午才能到，但还是每周坚持去。到了那里先直奔熟悉的小吃店，点上一碗鸭血粉丝加一份汤包，中午饭就算搞定了，天热的时候自己还会在街机厅门口的超市买上一瓶绿茶带上。虽说听起来有点程式化的感觉，不过时间一长，习惯也就变成自然了。

打街机能给人带来与玩家用机截然不同的游戏感受，至少它让休息时一向只情愿闷在家里的我找了一个强迫自己出来透透空气的理由。买上几枚代用币，虽然有时因为人多自己真正坐在摇杆前玩的时间并不会很长，但游戏时那种相互交流的气氛给你带来的乐趣却是无法用游戏的时间与数量来衡量的。

对我自己而言，所谓的街机情节其实无非也就是想多与人交流，并没有深文大意。游戏这种东西，一个人玩和大家一起玩的感觉自然大不相同。有一台街机就意味着有一个有着共同爱好的朋友圈子，不同地方、不同身分的人可以因为同样的兴趣而聚集到一起，这本身就是一件值得珍惜的事情。即使离开街机厅，大家也照样是朋友，网络、手机都能够成为相互联系的工具。

与人同乐、与人为友，又何乐而不为呢？

· 最近回复 ·

LATEST COMMENTS

RE：毕业随笔

【2008-10-17 15:24:40 by：炎骑士 】

这哪里是什么编辑博客，分明是新小编取得入学（进编辑部）通知书有感！

RE：毕业随笔

【2008-10-17 15:53:52 by：晴天 】

各位读者看到九兵卫同学真人绝对不会将他和以上的动作及格斗游戏联系在一起，而这样也再次验证了编辑部果然是藏龙卧虎的定理（-_-）

RE：毕业随笔

【2008-10-17 16:46:25 by：火云 】

你们宿舍联机的情况和我们屋差不多，看来天下猎人是一家呀……

本期读者语录 昆明 张自翔：看了“自由谈”里《我的爱人你的死神》后，我已经放弃结婚了……

游风艺苑

Gallery of Game Style

栏目主持 一刀

一刀有话说

时间果然过得飞快，TGS2007举办时的情景还历历在目，TGS2008便已杀到。我们这次特刊的展台Show、Cosplay以及最迷人的Showgirl环节是不是已经让大家眼花缭乱了呢？所以，本次"游风艺苑"特大号就不再给大伙进行满版的美图轰炸了，而且适逢常州中华恐龙园举办的中国(常州)国际动漫艺术周顺利落幕，我刊与恐龙园共同举办游戏插画展览也在动漫周期间成功举办，因此，送上这次画展的全面介绍和回顾。需要提醒大家的是尽管活动已经结束，但众作品仍将会在恐龙园的动漫创意海报馆内持续展出，希望有条件可以前往恐龙园游览的读者千万别错过哦！



玉林·Yukikaseni

不要以为拿着大锤的少女肯定是网游角色，上面这位可是来自PS经典游戏《龙骑士传说》的梅露。原作中这位造型火辣的可爱Loli，到了作者笔下，似乎更增添了几分性感……看来随着时间的推移，小丫头长成大美人了（笑）！



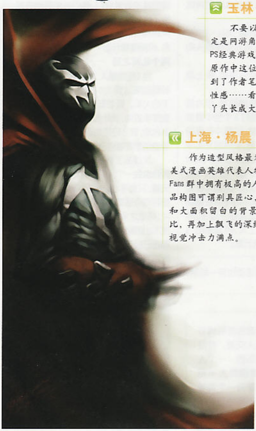
广州·ncvg

看到上图阁下想到了什么呢？我想到了《龙珠》中的超级赛亚人、"《侍魂》系列"中的风间火月和《火影忍者》中的我爱罗……以科幻作品见长的ncvg同学这次与大家分享的这幅作品，想像力真可谓天马行空。此外，精湛的画工，特别是对火焰的表现，依然是作品最大的亮点之一。



广州·八望龙崎

最近一直为大家带来高素质原创稿件的八望龙崎同学又有新作问世。左边这位叫做"新生高速战士"的角色着实迷惑了编辑部"机体迷"，有人说这是参考了"《GGXX》系列"最新作的最终BOSS，有人认为这是以《白骑士物语》中的代表角色为蓝本创作的……看来这机体果然是博采众长啊！



上海·杨晨

作为造型风格最为硬朗最具特色的美式漫画英雄代表人物，再生侠在广大Fans群中拥有极高的人气。左边这幅作品构图可谓别具匠心，深色基调的人物和大面积留白的背景形成了强烈的对比，再加上飘飞的深红披风，使画面的视觉冲击力满点。



哈尔滨·王宇彤

一幅名为《传达不到的思念》的画稿，作者想要通过这幅在题材和构图上都像极了主流纯爱动漫作品的原创稿子，表达自己对心目中那个最重要的人的思念。"无论和你距离有多远，对你的思念都将不会改变"，嗯，很好很浪漫！大家一起给作者送上诚挚的祝福吧！

投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿：请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名（Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，也欢迎原创稿件；信件投稿请注明"游风艺苑"收，Email稿件请寄往专用邮箱gallery@ucg.com.cn；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！

本期读者语录 柳州 范敏：话说本期看到又有新小编"九兵卫"参上了希望他能多多加油呀！我支持你的说！期待你《勇者斗恶龙9》攻略呀！（穿越预知一定是你写攻略和研究！）









动漫周百幅插画精品 秀展常州中华恐龙园

丹青妙笔 异彩纷呈



十一长假不仅给了众漫迷休息的机会，也给了大家欣赏、体验动漫佳作的好时机。今年的十一黄金周，2008中国(常州)国际动漫艺术周博览会在江苏常州中华恐龙园内如火如荼地进行着。在庞大的八大场馆中，如果其他展馆是专业动漫企业摇旗呐喊的阵地，那么动漫创意海报馆则是民间动漫FANS们比武竞技的擂台。

早在今年8月，中华恐龙园便与《游戏机实用技术》谋划创建一个独特的平台，让众漫迷有机会秀一下自己的画技及对动漫事业的无限热情，在《游戏机实用技术》推出了“2008中国(常州)国际动漫艺术周游戏插画征集”活动。活动一经推出，犹如“一石惊起千层浪”，无论是久经漫秀的老饕，还是初出茅庐的菜鸟，纷纷将自己最得意的作品递交活动组委会。参赛人员范围之广如滔滔黄河，贯穿北京、广州、福建、四川、浙江等数十个省、直辖市。参赛作品之多犹如漫天雪花纷纷而至，在二个多月的征集中前后有300多幅作品参加评选。从作品的选材来看，同人作品占较大比例，《EVA》、《最终幻想》、《高达》等经典动漫作品成为众多漫迷取材参考的基础。有的人喜欢借助经典，有的人则更喜欢天马行空，自由创作。《宅男的暑假》、《恐龙与女孩》、《LADY》等众多作品显示了作者独特的创作意图。

在本次活动中，组委会根据作品的立意、画工、色彩配比等，在这近300幅作品中评选出6幅最佳作品，分别是南京陈翔的《恐龙骑士》、深圳陈斌的《新生活》、南宁潘凯的《恐龙与女孩》、柳州吴锦全的《霸王龙》、南京张亭中的《黑翼妖龙》以及北京张珂的《魔兽MM》。动漫周博览会前夕，包括以上六幅优胜作品在内的60余幅精选画稿一起送抵中华恐龙园。

在中华恐龙园动漫创意海报馆展出的不仅有我们国内动漫迷的精彩作品，还展出了近百幅国外漫迷的优秀稿件。一时间佳作云集，让人看得是眼花缭乱，惊讶不已。在展出期间，不仅有吸引了动漫的中坚力量——青年漫迷，同时也使得一些大叔级爱好者驻足观看，评头论足。有人说：“外国作品中将素描技巧运用得淋漓尽致，寥寥几笔就将人物的神韵刻画得入木三分，而且绝大多数的作品都属于原创，相比之下国内作品的大多都是有迹可循。”有人说：“国内作品展现出国内动漫爱好者创作的水平，很好很精彩。”……俗话说“内行看门道，外行看热闹”。“快看，这幅恐龙主题的作品取材自《怪物猎人》！”、“这是高达，我看过《高达》所有的动画片！”、“哇！把雷电画成这样……还真另类啊！”……每天动漫创意馆内都能听到诸如此类的感叹，但在这些感叹声后面都能感受到动漫的无限魅力。

在常州中华恐龙园动漫艺术周期间，除动漫作品展外，还有其他展馆同样也是人头攒动，精彩纷呈。作为动漫活动必备节目——COSPLAY秀，在中华恐龙园的全新演绎下，不但场景绚丽，更加强了与游客的互动，《魔兽世界》、《哈利波特》、《最游记》、《圣斗士星矢》、《海贼王》等众多网络游戏、动漫影视作品中的动漫明星，如精灵法师、哈利波特、牛头人、黄金圣斗士等一一亮相，炫起最经典的形象或绝技，立即成为众游客“围攻”的焦点，争相拍照留念。

动漫衍生产品区内包括水宝贝、是美奇扭蛋玩具贸易(深圳)有限公司、阿雷西公仔、鸣人堂动漫等19家国外著名品牌代理和国内一流的衍生产品供应商在此集中展示涉及海报、手机链、饰品挂件、COSPLAY装扮饰品、玩具等数十个系列上千种款式的动漫衍生产品。以经营迪斯尼众卡通形象的迪斯尼生活馆更是让米老鼠、唐老鸭、高菲狗等一大批迪尼斯新老明星将会集体登场。众动漫迷们充分发挥掏货的精神，在如山似海的动漫商品中掏出自己的最爱。其中更有可爱的女仆在其中为掏得筋疲力尽的朋友提供服务，让他们能迅速充能，继续投身掏货的大行列。

除了欣赏作品和演出，及疯狂掏货外，电子竞技馆、动漫嘉年华馆还为动漫迷们提供各种不同风格的游乐。跳舞机、电子投篮、赛车、射击等众多电子游戏机让人玩得心血膨胀。心心相映、幸运连线、鲁乐神射手、欢乐暴暴等有奖游戏让参加者不仅玩得高兴，还报上一个个卡通玩偶，笑地连嘴都合不拢。

十一黄金周业已结束，常州恐龙园内动漫艺术周也落下了帷幕，但动漫创意海报馆内众作品将会持续展出，如果大家有空，不妨去看一看，欣赏一下，回味一下。

动漫周掠影



■动漫周博览会开幕式热闹非凡。



■现场有可爱且敬业的女仆为观众提供细致周到的服务。





▲▶动漫周丰富多采的电子竞技项目令人们流连忘返。

常州中华恐龙园 网址：www.cnkly.com 电话：0519-85120812

本期读者语录 Email 消失D手枪：中国的电视游戏玩家不多而且“散”，很少能找到自己的游戏知己，但从UCG上可以看到自己的“同行”们的搞笑留言，感到很幸福！

读编往来

UCG全体小编们欢迎您到读编往来作客

读编往来 通信地址
兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编 730000 Email ucg@ucg.com.cn

插画：阳光成员 西达

读编交流 读编往来

★本期的 TGS 特别报道已经为大家呈上，不知道大家是否满意呢？如果对我们的报道有什么意见和建议，欢迎随时来信告诉我们。

★最近邮箱里什么信最多？答案是什么五花八门的内容都有，前段时间小编做了一个小小的统计，现在把统计结果爆料给大家：第一位，各类垃圾邮件，占有率 75% 以上（目前邮箱对垃圾邮件的管理能力有些欠妥，把垃圾邮件漏在收件箱里也就罢了，甚至还会把部分读者来信错归为垃圾邮件，在此也提醒一下广大读者，发送 Email 给我们的时候最好不要用英文的邮件名）；第二类，"我要中奖"信＋"互动信箱回答"信，占有率约 15%（谢谢给"互动信箱"提出宝贵意见的读者，也感谢以各种方式威胁小编要求中奖的可爱的读者们）；第三类，"我也要去 TGS"信（由于各种原因，我们暂时无法开办带读者去游览 TGS 的活动，不过还是感谢大家的关注）；第四类，"漫画交流"信（自从多哥诉说了自己对于《哆啦 A 梦》的爱之后，这类信件就如雪花般飞来，实乃一只黑马）。

★不知道大家有没有看出旁边的这幅图里隐藏的秘密，如果你的眼力不算太差，那么就不妨猜猜看喔，当然了，猜中的没奖……想起来距离上次在前言里放手绘的插图已经有一段时间了，都是因为小动物们的人气实在是太高了，对于这个问题，曾有一位读者概括得很精彩：有人有动物才叫家。



本期 What's In 流行游戏

瑕瑜各半

《寂静岭 归乡》 PS3/X360 （5 人）

这款动作游戏战斗还行，非常期待制作组在系列新作中加入"一闪"系统。

——为现在的冒险游戏都缺少精彩谜题而苦恼的丁丁



龙争虎斗战地盘

《灵魂能力IV》 PS3 （7 人）

快点吃饭去，回去抢电视！不要让"《WE》迷"得逞！

——一下班，纱迦便跳起来如此招呼其他小编

心机最重的游戏

《职业进化足球 2009》 多机种 （5 人）

等灵魂能力帮回来咱们连冠军杯都踢完了。

——放弃吃午饭与刀魂帮挣位置的实况众小声商议道。

最惊喜游戏

《小小大星球》 PS3 （4 人）

"等游戏正式版出了，我要造马里奥关卡 / 光环关卡 / 魂斗罗水下八关！

——面对《小小大星球》，似乎每个人都点燃了梦想。

以前光看视频，我对这款游戏不屑一顾。玩了试玩版 3 个关卡后，我对这款游戏竖起大拇指。我想说：小小大星球，当初我错怪你了。

——ACE 飞行员

Q&A

Email 海马浩树：炎骑士请表演胸口碎大石……P.92"宇基督教故事有关"……不过表演完胸口碎大石，其他的惩罚就算了，毕竟大家都不容易，嗯。

炎骑士表演完胸口碎大石就可以直接去见基督了……

人家是拍砖，你却干脆给我拍了一块石头，真是不容易。

Email 任 -boy：现在我告诉大家我是为什么买 UCG 的，我看了有 3 年的 UCG，没一本是我自己买的，都是在包机室里（JS 的）看的。感觉我看了那么多年 UCG，自己没买过一本很是惭愧……一个最直接的原因导致我有了想买 UCG 的冲动，那便是包机室的 BOSS 不再订购 UCG 了。最后我希望在我有生之年可以看到 UCG 的 XXXX 期，不知道这算不算妄想。（-_,-）

用 3 年的 UCG 换来你在包机房的 3 年游戏时间，赚到的不是你，依然是包机房的 BOSS 哦！

放心，这绝对不算妄想，"有生之年的希望"通常充其量也就是条遗言……

上海 袁谈杰：看到多哥说买了许多漫画，勾起了我伤心的回忆，以前我的漫画书多的用蛇皮袋装，两个蛇皮袋装的满满的，《龙珠》（全）、《圣斗士星矢》（全）、《哆啦 A 梦》（3.6 元一本，差 2 本就全），《哆啦 A 梦大长篇》（全），还有一套全彩的《龙珠》和全彩的漫画武侠书。因为我读书很差，有一天回家的时候，发现老爸把它们全卖给收废品的了，在 10 年前，卖了 20 元钱。

小时候漫画贵，买回家有被家长撕书的风险，所以我那个时候都是在租书摊花一毛钱看，而且常约着小伙伴去，这样几个人还能趁老板不注意的时候交换看。等长大了，工作了，经济上独立了，再买回来保存童年的美好回忆，也是美事一桩。

常熟 王一帆：看到三位小编的睡相，呵呵，丁丁那姿势真不错！说到睡觉，我坐着睡觉是出了名的，能保持原来的姿势不动，睡个把小时没问题！不过长期这样，我的颈椎出了点问题，所以各位小编还是学丁丁抱头鼠窜吧。

呵呵，没办法，如果我坐着睡的话，脖子根本靠不到椅背上，只好抱头鼠窜。既然王一帆同学以经验相传，那我以后午休还是继续"鼠窜"吧。

广州 张洁雯：看到 Koei 和 Tecmo 宣布合并的爆炸消息后，本人的第一反应就是——太好了！要是他们到时出一款《零 无双》的游戏，肯定会卖疯的，想想看，控制着《零》的角色在荒芜的村庄里对怨灵们大开杀戒，或控制着三国、战国的人去屠杀怨灵会是怎样的感觉！好吧，我承认前者的主意不太好……

你太纯洁了，听说大多数听到这个消息的人第一反应都是：太好了！可以用穿着比基尼的美女们无双了。

Email 昼夜红穹：最近我有了一个新的志向，就是要一个有钱且长得不恐龙的女孩做老婆。以我的外貌，她一定会心甘情愿的满足我所需要的一切。那样，我就会拥有 150 多平米的住房，45 寸的高清电视 +PS3+ 正版游戏，有吃不完的开心果和我只喝过一次的正宗铁观音，可以随时去吃我从没吃过的肯德基和麦当劳。虽然我知道我在妄想，但我还是希望老天保佑我能如愿以偿。让我劳苦了大半辈子的父母有个欣慰的机会。

我相信父母知道你的志向之后一定会"相当"欣慰。

本期读者语录

肇庆 梁晓军：已经一年没打开 UCG 了，今日一翻开"读编往来"，太多陌生的脸孔映入眼帘，但是心头却总有一种回家的温暖。



日本千叶县 王刚：没想到第一次给贵刊写信，却身处异国他乡，我在日本已经度过了16个日月，没有《游戏机实用技术》在身边相伴，时间真是难熬啊。八月中旬，朋友回国，问我需要带点什么回来，我想也没想就说："给我带本书吧！"当朋友把UCG递给我的时候，那种感觉真像是和一位多年不见的老友久别重逢，心中那个激动啊……杂志的变化真不小啊，内容变多了，小编也变少了，价格也变涨了。我把书递到日本的一个朋友铁也面前，"看吧，我们的TV Game杂志。"铁也略翻了一下，说："精美中有着缺憾！"咦？看来铁也有着他独到的见解，我忙问："谈谈你的见解？"铁也又说："书中为何美女如此之少？""喂！这是游戏杂志，不是时尚杂志，你这家伙……"

看来对美女的爱好果然全世界的人民都是一样的啊……不知道这期的UCG王刚读者能不能看到，如果能看到的话，相信Show Girl美图大放送应该可以减少您的缺憾了吧。

抚顺 张扬：油细鸡食用激素的众小编们，你们好。

又寄错信啦～谁把这个送去旁边的养鸡场？

Email weihua：10月11日（要不就是12日，记不清了）中午当我看到中央新闻频道的午间新闻报道TGS时，心里一种说不出的惊喜，虽然报道的时间很短，但也说明了我国现在也开始关注游戏产业了，最起码没有最原始最传统的"仇视"了。

其实电视上现在已经有很多关于游戏产业的内容了，电视导购上经常有Wii的广告、CJ、TGS、E3也有新闻报道，甚至于还开设了专门的游戏电视台（似乎是收费频道）。我曾经看过几次一个关于游戏的电视节目，主要内容就是播放一些有趣的游戏视频（估计是从网上找到的，画质比较差）、主持人播报关于游戏业界的新闻，以及播放游戏攻关的影像，感觉就和小时候电视串线看到邻居在玩的游戏画面一样，很有意思。

最妙语生花的读者

常熟 王一帆：中奖后，我第二天就跑到教室里到处炫耀，有不服者嘟囔："不就中了支PC手柄吗？游戏店里多得是！"中奖和自己买是不一样的嘛，你追女生和女生主动找你感觉一样吗？不服你中一支我看看！

电锯男的真相

Email zhenyuan01：我那天去淘宝网买电起子，发现咱们平时叫的所谓"电锯"的玩意其实是烧油的，正确名字应该叫油锯，因此生化危机里那个头带马桶，哦，不，是麻袋的家伙应该叫油锯男。如果你们非要叫他电锯男，那他只能使下面这个东西了，知道你们看完会非常窘，但这是事实。

刚看到这两张图的时候我确实很窘，后来查了一下，发现电锯里好像还有好几个分类，其中电链锯和我们看到的电锯男手里提的电锯就比较相像了，相信一般说的德州链锯和电锯杀手应该指得都是这种电链锯吧（=_=b），不然叫油锯男的话实在是太没有魄力了……



▲这是有款有型的油锯。

▶这是出人意料的电锯。

升级版小护士

剧本 丁丁 绘 阳光成员 开心快乐



不听剧透的下场

剧本 纱迦



 江苏 盛腾飞：学习！看UCG！玩游戏！这就是我现在的大学生活！说充实也不充实！说枯燥也不枯燥！最重要的是还可以和小编们聊聊天，自己已经很开心了！

读编共同话题

近期话题：我想制作的游戏……

最近的“共同话题”中出现了许多很有想法的游戏，像是这次刊登的黎志豪读者设计的游戏就是如此，虽然实际玩起来可能和角色扮演游戏中环游世界一样，不过将旅行作为主题却是非常有趣。虽然这些游戏并没有天马行空的设定，不过却有一些让人印象深刻的亮点。

最具教育意义的游戏

常熟 王一帆：现在流行职业游戏，什么美女餐厅啊，什么这职业那职业啦，但我到现在也没有听到有做老师的职业游戏（也可能是我不知道），所以我想到做一款游戏，就叫《超级教师》！自己做一次老师，包括上课、改作业、管理班级、教育学生、监考、做实验、领工资，努力做什么教研主任、德育处主任、特级教师，带领学生拿优秀班集体，拿年级第一，参加校园活动。什么运动会、艺术节、学期末给学生写评定……当然，玩家可以做一个坏老师，也可以和学生打成一片，称兄道弟，同时体验老师的辛苦，我觉得这款游戏要是做出来，在学生群中一定会大卖！因为据我调查，有 90% 的学生会整天抱怨老师这不好那不好，并且大多数会说：“要是我做老师，我一定……”不过，也一定会有一些不了解游戏真谛混球会在游戏中胡来，那这款游戏还是有争议的。



［编注：相信这款游戏一定能让学生们更多的了解到作为教师的艰辛，让学生和教师之间更能相互体谅，最具教育奖非此莫属。］

小小旅行家，徒步走世界

东莞 黎志豪：我想制作一个关于旅行者的游戏，话说游戏的主角有一个梦想——让自己的脚步踏遍全世界（当时主角的世界交通不发达，没有地图，就好像哥伦布探索新大陆一样）。主角要做的就是绘制他那个世界的第一张世界地图，所以，他要经历一段漫长的徒步旅行，经过一个又一个的城市、村庄、部落，了解各地的风土人情，而且你可以从不同的城市买到笔记本、绘画工具、相机等等物品，用来记录旅途的随感所想。看到美丽的景色可以画下来，或者拍上几张照片放到背包里。

话说哪有不用钱的旅行，所以我们要控制主角在开始的村庄打工，存够了钱才能出发，我们可以在村里做做邮差，写写作文，画点画去卖，或抓些珍稀的动物卖给宠物店（当然也可以一起旅行，不过旅费就……）嗯！还可以和当地的小混混打黑拳，拦路打劫，甚至抢劫银行（好像有点过火了）。每到达一个城市后我们要做的就是画一幅当地地图，还要把前面走过的路程和这个城市连起来，慢慢的，原本查看地图时的一片空白就会一点点清晰起来了。

到了游戏结束，环绕世界一周后，根据玩家的表现，系统会给玩家天才画家、大作家、超级奸商（当然这些都是根据玩家在旅途中的各种表现来决定）等等称号。

最不可能实现的创意

自贡 张展：我想制作的游戏是动作冒险类的，内容是将游戏与现实融合在一起的游戏。主角是一个普通高中的学生，非常爱好玩游戏，有一天，天上飞下一只刻有“God”的手柄，当主角欣喜地将其带回家接在 PS2 上准备玩时，屏幕突然闪光将其吸入了游戏世界！这个手柄是上帝制造的，具有真实化的性能，结果因为手柄在人界使用，让游戏世界和真实世界结合，所有记忆卡中有存档的游戏全融入了现实……这个游戏我估计要制作几乎是不可能的，因为要用到众多著名游戏的人物，所以版权问题是很严重的，不过要是真能做出来肯定很爽吧！

［编注：如果能做出来的话，这款游戏中可能会上演一场追星狂潮吧……］

读编共同话题参与要求

1. 不限字数（如果超过 1000 字的话就可能进入“自由谈”）、不限题材、不限内容（当然要和近期话题相关）。
2. 近期话题会不定期进行更换，下一次的话题会提前几期在“读编往来”中公布。

我的宝物

北京 祝奥博：请问小编，这套限定版我是花 3900 元购入的，不知买的是否是一个合理的价位，麻烦各位编辑百忙之中抽出时间回答一下，先谢谢了。

3900 的价位显然是高了一点，不过这套限定版是在 KONAMI 网站限量发售的，比普通限定版更要珍贵一点，所以对 FANS 来说就算多花一点钱也是值得的了。





宝物档案	
宝物名称	《潜龙谍影 掌上行动》KonamiStyle 限定版
入手条件	购买
入手难度	★★★★（自认为）

教室惊魂

Email 王唯：要不是这学期 学校把铃声弄成了 “当～当～当～当……当～当～当～当～”的音阶变化彩铃，我的小 P 就成为学校的罪魁祸首了……

当教室安静，老师正在讲汽车 XXX 的时候，我在桌子上看第 4 季《越狱》第 3 集正入迷，因为对话声音很小，我把 PSP 音量开的是最大，在教室这种大空间里老师听不见。然后看到 Mike 为了去解救被前台人员困住的 Sara 而拉响火警铃的时候，我完全没注意到我 PSP 声音因为警铃声而分贝变大了，继续入迷的观看……后来老师停了一下，我全然不知，结果是我旁边的兄弟提醒我：喂，小声点，我才反应过来……

结果听到老师说了句很配合的话：“我记得我们学校下课铃声已经不是这种了……”然后看看表，还没到下课时间，于是继续上课。

我有惊无险的逃过一劫，Orz……



首先要恭喜你的小 P 这次幸免于难，不过也许老师是故意放你一马也不一定呢，另外，在上课的时候看《越狱》可不值得鼓励喔……

每期一雷

Email 马布昆丁：不知道小编们有没有看过这部超华丽的片——《金甲战士》，它是一部华丽丽的国产特摄片，有着华丽丽的特效和剧情，还有华丽丽的设定和化妆……我什么也不说了，总之大家看看就知道了，这真是……这真是《咸蛋超人》和国产奇幻片的微妙结合体啊！





这部片正好我也看了，女主角挺漂亮的，其他的……就引用一句网友的评论吧——小学剧情，中学服装，高中演技，大学特效，社会拳脚。

本期读者语录

疯子小白：211 期杂志上发布了 NDSi 要发售的新闻，总体来说不错，就是录音只能录 10 秒，10 秒我“锄禾日当午”都还没念完呐。

编辑部图鉴

TGS 结束了，最值得一晒的是什么？ Show Girl？当然不是啦，我们要向大家晒的正是从 TGS 带回来的战利品。这是小编们带回来的其中一部分赠品，里面有大量厂商免费发放的宣传手册，一些有趣的小纸制品，还有《梦幻之星 0》的充气玩具等等，其中最让人印象深刻的赠品是 From Software 发放的两袋零食，看起来似乎很好吃的样子……



▲《战国 BASARA 战斗英雄》的手机链，还有《生化危机 5》的头巾？



◀避难所小子。



◀ From Software 发放的零食，目前还没有人品尝它的味道……

逛超市

剧本 九兵卫



游戏城寨

《游戏城寨》读者服务部
现提供以下邮购服务：

《游戏城寨》第 1 ～ 4 期、第 6 ～ 12 期，定价：4.8 元（两本起邮）；第 13 期、第 15 期、第 16 期、第 21 ～ 26 期、第 28 ～ 31 期，定价：5.8 元（两本起邮）；第 33 期、第 37 期、第 38 期、第 43 期、第 44 期，定价：9.8 元。《机动战士高达 00 影像典藏》第 2 辑，定价：9.8 元；《机动战士高达 00 影像典藏》第 5 辑、第 6 辑，定价：12 元。

邮购地址：兰州市邮政局雁滩分局 66 号信箱 《游戏城寨》编辑组（收）
邮政编码：730010
电　　话：0931-4863066
Email：yxcz@263.net

游戏机实用技术

目前杂志社有
以下几期杂志可供邮购：

总第 160 期、总第 164 ～ 168 期、总第 173 期、总第 178 ～ 181 期、总第 184 期、总第 185 期、总第 189 期、总第 190 期、总第 192 期～ 194 期，定价：9.8 元。总第 203 期、总第 205 期、总第 209 ～ 211 期，定价：12 元。总第 207 期、总第 212 期、总第 73・74 期、总第 137・138 期、总第 162・163 期，定价：19.6 元。《游戏小说十年》，定价：42 元。

邮购地址：兰州市耿家庄邮局 99 号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮政编码：730000
电　　话：0931-8668378
Email：ad@ucg.com.cn

友情提示：《游戏小说十年》将以申通快递方式发出，请邮购读者一定在汇款单附言处留下可以接收快递的手机号码，并保持手机畅通以便查收！（申通不到地址均转发邮政挂号印刷品，恕不另行通知，请见谅！）

邮购信息

请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址务必详细，字迹务必工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或 Email 联系。

掌机王 SP

目前《掌机王》读者服务部
现提供以下邮购服务：

《掌机王 SP》第 13 ～ 15 辑、第 17 辑、第 22、27、31 辑，以上每辑定价为 12.00 元。《掌机王 SP》第 37 ～ 43 辑、第 61 ～ 67 辑、第 69 辑、第 73 ～ 77、84、87、88、89、90 辑，定价：8.8 元。《掌机王 SP》第 95、96、97、98 辑，定价：9.8 元。《NDS 专辑 VOL.2》，定价：25 元。《NDS 专辑 VOL.3》，定价：28 元。《塞尔达传说　海拉尔编年史》，定价：38 元。《口袋玩家》第 1、2、10、11、12 辑，定价：16 元。《PSP 专辑 VOL.3》，定价：25 元，《PSP 专辑 VOL.5》，定价：28 元。《NDS 宝典》，定价：28.00 元，《PSP 宝典 2》，定价 28.00 元。《怪物猎人狩猎志 VOL.2》、《怪物猎人狩猎志 VOL.3》，定价：12.00 元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗 1 号信箱 《掌机王》读者服务部（收）
邮政编码：730020
电　　话：0931-4867606
Email：pgking@263.net

动漫游工作室

动漫游工作室
现提供以下邮购服务：

《失落的奥德赛　千年之梦》，定价：22 元；《怪物猎人 2　官方小说　疾风之翼》，定价：9.8 元；《恶魔城　千年的咏叹调》，定价：28 元；《超级机器人大战　珍藏事典》，定价：24 元；《潜龙谍影百科全书》，定价：19.8 元；《火焰之纹章　暗黑龙与光之剑》官方小说，定价：14.8 元；《爱图 e 族》，第 3、4 辑，定价：28 元／本；《福音战士新剧场版：序　典藏 DVD 》，定价：16.8 元；《火影忍者剧场版秘卷》，定价：32 元；《四叶草》第 1 辑，定价：16.8 元；《生化危机官方小说》第 8 辑，定价：14.8 元；《高达无双全书》，定价：22 元；《宿命传说 2　官方小说　苍黑的追忆》，定价：16.8 元；《宿命传说官方小说　苍黑的思念》，定价：14.8 元；《机动战士高达 00 Meister's Mission》，定价：22 元；《变形金刚　昨日幽灵》，定价：16 元；《变形金刚漫画　特别版　电影前传》，定价：25 元；《变形金刚漫画版》1、5、6、7，定价：24 元／本；《模魂志》第 25、26 期，定价：12 元／期。

邮购地址：兰州市邮政局雁滩分局 37 号信箱 动漫游（ACG）读者服务部（收）
邮政编码：730010
电　　话：0931-8663118
Email：acg@vip.163.com

游戏・人

《游戏・人》读者服务部
现提供以下邮购服务：

《游戏・人》第 17 辑，定价：16 元；《游戏・人》第 22 辑，定价：14 元；《游戏・人》第 29 辑，定价：24 元。《游戏光环 DVD》第 20、28、29、31 辑，定价：8.8 元。《游小说》第 7、9 ～ 11、13、18 ～ 20 辑，定价：9.8 元。《Wii 专辑》第 1 辑，定价：28 元。《XBOX360 专辑》第 3 辑、第 5 辑，定价：28 元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗 99 号信箱 《游戏・人》读者服务部（收）
邮政编码：730020
电　　话：0931-8674805
Email：gamers@263.net

本期读者语录 武汉　余轶凡：211 期那篇关于雷的特企确实把我和几位同学给雷到了，果然是只有想不到，没有做不到啊。

如果你喜欢 UCG，不要容忍任何一个缺点；
如果你讨厌 UCG，请在这里发泄你所有的不满！

1 电子邮件：ucg@ucg.com.cn
2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000

互动信箱

BLAZEPRO® 超技

本期奖品由超技电子商行独家提供

本期大奖



NGC 无线手柄 5名

二等奖



蝎子光枪 4 代 5名

三等奖



PSP 3 合一多功能插座加遥控器 5名

本期特别放送

超技各种周边产品（奖品随机抽取） 10名



PSP2000 耳机线控



NDS 保护盒



PSP2000 视频延长线



NDS 触控笔套装

对“宅”的一吐为快

Email 方程宽

对于宅文化，俺理解不多，但对于宅具有家里蹲这个特质，俺还是肯定的，所以俺就谈谈对于宅的一些看法吧。(此文稍有过激，宅者请慎看)

我对宅同对女仆一样没有丝毫的好感，更认为从某些方面讲，宅也是种不健康的行为。这种行为更多的显示出一种人类所具有劣根性的缩影，既七宗罪之一的懒惰(宅人们总不至于每天早上去晨跑五公里吧)另外，我想说，对于宅俺是很嫉妒的，嫉妒他们可以宅，嫉妒他们可以如旧社会的大家闺秀似的在家闭门不出，连着多少天打游戏看动画并且能做到头不晕眼不花，更嫉妒他们他们有本事在家也能搞来为自己的可乐和泡面这等饲料的资金。所以我恨，恨那些没钱了就写个稿子投出去，然后取了钱就继续家里蹲天天打游戏看动画的人，因为他们实在是太幸福了！但俺认为宅文化是不宜推广的，对宅不进行批评就已经是犯罪了(会不会太过分了?)但看到各类动漫游杂志对于其近乎推广的各种相关内容后，俺真是败了！话说总不能这种文化是泊来物就对其进行美化吧！更不该对这种文化进行变相的宣传！就连 209 期的光盘中“天下聚会”时背景音乐就是《电车男》的主题曲，莫非暗示天下聚会就是宅人聚会?说实话，当时我真有点犯恶心。再想想或者所有的动漫游杂志的编辑都有过宅的经历而对宅有特殊的感情呢，亦或就像喜欢用达人来形容高手那样盲目地喜欢日本的东西呢?说到底还是搞不懂耶……

编 首先要纠正的一点是，家里蹲和宅并没有明显的联系。在现在 80 后组成的家庭中，有一个现象是很常见的——丈夫回家后呆在电脑或游戏机前玩游戏，妻子在电视前看连续剧或上网聊天，他们偶尔才会和同事或朋友出去吃饭，平时也不会经常有机会出门旅游，这似乎称不上宅；由于我们出生在这样一个娱乐与资讯急速膨胀的时代，工作与生活的压力又比较沉重，大多数人都选择在一天的工作学习完成后回到家里静静休息而不是出去和朋友玩闹，这大概也不能被算作宅。近几年来，我们对“宅”确实有些敏感得过分，只要喜欢呆在家里就是宅，喜欢 ACG 也被定义成宅，简直有些草木皆兵的感觉，其实有时候，不去执着于这些称谓上的东西反倒会更好一点。

“绘梦人”和“绘游戏”

广州 岑祺安

每次要谈到最不满意的内容自己就很头大了，不过看到了近期的“绘梦人”栏目，觉得还是有些话要说。可以说这是“绘梦人”首次做出的大改进，栏目的主题由人变为游戏了，可是由此带来的是整个栏目的味道都已经不同了，性质也已经完全不同以往了。就好比以前栏目虽然说介绍的是众多画家，但是小编给读者的是一个纯欣赏的空间，不需要用过多的文字来修饰介绍，自己也能感受到很多。可是现在变换了主题的栏目给自己那种杂志“前线狙击”的感觉，看最近的“绘梦人”像是在看此款游戏的“周边”、“专页”。因此表面上虽说只是变换了栏目主题，可是栏目的整个味道已经不同以前了。也许自己的表达能力有所欠缺，自己拙劣的文字也很难说出那种感觉，但是这样的“绘梦人”并不是我想看到的。

编 绘梦人”进行改版之后，受到的读者意见大部分还是以赞扬为主，不过岑祺安读者在来信中提出了一个很特别的意见：“绘梦人”和最初创办时的感觉已经变得不一样了。其实，由于拥有高知名度的标志性画师数量比较有限，“绘梦人”在制作后期确实出现了一些选材上的困难，加上玩家们认识画师往往最早都是从游戏开始，所以我们就产生了从游戏出发来介绍画师的想法，不过目前看来，我们仍需要在欣赏性和知识性间寻求到一个最佳的平衡点。

本期问题

1. 本期杂志里您最喜欢的内容是哪一个？最不满意的又是哪一个？如果 10 分为满分，您会给我们打几分？

2. 您对本期的光盘内容有何评价？您想在光盘中看到什么样的内容？

3. 本次的 TGS 展会报道您觉得满意吗？您对我们的展会报道有什么意见和建议？

9B 互动信箱礼品名单



大奖 Wii 充电座（附带两块锂电池）

中山	黄家伟
北京	郑 钢

一等奖 Wii 方向盘+Wii 神枪手（奖品随机抽取）

柳州	范 敏	大连	孙 军
汕头	何裕贤	大连	孙 立
佛山	黄 帅	贵阳	王士吉
葫芦岛	李 典	成都	张朗立
吴江	盛腾飞	北京	赵 洋

二等奖 X360 专用线材（AV、S 端、色差随机抽取）

唐山	卞 弈	韶关	李伟健	三门峡	王云超
福州	陈榕生	上海	陆维敏	梧州	吴培雄
苏州	丁 悦	贵阳	史博文	佳木斯	于振洋
济南	付晓宇	深圳	涂唐杰	北京	苑 超
克拉玛依	顾爱江	沈阳	王守国	桂林	周方林

特别放送 PSP-2000耳机线控

上海	陈晓勇	广州	欧翔
天津	付德建	南丹	阮俊玮
北京	侯新亮	武汉	王智焕
东莞	黄彦升	济南	杨淑铭

■我们每一期都会从回答本期调查提问，来信提出意见和建议以及投稿的读者中挑选出一部分来赠送礼品。写普通信件及发Email都有均等机会获得礼品。
■请一定要注明自己的真实姓名和准确的通信地址、邮政编码，最好能留下电话号码，以方便我们发放礼品。



硬件 HARDWARE

最近我的 Wii 出现了问题，玩着玩着（时间不定，有时几分钟，有时几十分钟）就会自动关机，而且主机灯不亮，需要把电源拔下来等 1 分钟左右再插上才能通电。我用的是原装电源＋变压器（100W），以前一直都没出现过这种情况，请问这是什么原因造成的呢？因为身在小城市，机器是上网买的，寄给原卖家太麻烦也不安全。[summerslam]

出现这种情况很有可能是电压不稳或主机的电路故障造成的，如果条件允许的话，你可以到当地的电玩店更换新的变压器来确认是否是主机本身的毛病，否则就只能询问附近或网上的电玩商家能否提供相应的维修服务了。

最近入手了 PSP-2000 一台，系统是 3.90 M33-3，记忆棒在电脑中查看容量是 3.75G，但把有些游戏拷贝在 ISO 文件夹下，一运行就会死机，按 HOME 键也没反应，只能关机，而且关机的时间要比正常情况下长很多，不知道是什么原因？我玩的游戏是《超级机器人大战 A 携带版》、《三国志Ⅵ》（都是中文版），但玩《怪物猎人 携带版 2nd》汉化版却是正常的。[深圳 王鹏]

自从自制系统更新到 3.90 后，对于只要以中文字符命名的镜像文件或自制程序软件支持都不好，经常运行后就会出现你所说的黑屏、死机等情况。你可以先确认你拷到 ISO 文件夹下的镜像文件名称中是否含有中文字符，或按住 R 键开机，进入恢复模式后在“Configuration”下的“UMD Mode”中更改引导方式来解决这个问题。

最近我遇到一个问题，我的 PS3 是用 DVI 接口连接电脑显示器的，但也正因为如此一直都没有声音输出。听朋友说只要买个音响和 AV 线就能够解决这个问题，是真的吗？怎样才能让使用 DVI 接口的 PS3 进行声音输出呢？（我的电脑是自带音响的）[375815219]

你的朋友说得的确没错，而且因为 PS3 在购买时已经自带 AV 线，你的电脑也有音响，所以你无需再另外购买这两种设备，只需要进行一些简单的设置即可。另外由于你并没有在来信中说明你是采用哪种线材经过信号转换后从 DVI 接口输出视频信号的，所以晴天以下提及的两种方法你可以根据情况进行选择：

（一）如果你是使用的 HDMI 线，需要先进入 PS3 的 XMB 界面，将“音频设定”下的“音频输出设定”设定为“音频输入接口／SCART／AV MULTI”，接着再将 AV 线连接到 PS3 主机后方相应的接口，把红、白两个颜色的接口插入电脑主机后方的音频输入接口即可（因为电脑的音频输入接口只有一个，如果要实现双声道输出就要额外购买一个音频转接器，只需 5 元不到即可搞定）。

（二）如果你是使用的 S 端子、D 端子或色差线，那么直接将线材上红、白两个颜色的接口按照上一步的方法操作即可。

请问 PSP 里的“记录损坏”是什么原因？错误代码是 80110305。[火炎焱]

错误代码“80110305”代表读取记忆棒中的数据失败，而通常出现这种情况都是由于你将 PSP 的自制系统版本升级所造成的，尤其是对于 3.71 以前的自制系统升级到 3.71 或更高，出现这个问题的几率会更大一些。目前比较常用的解决方法是在 PSP 上安装“时间机器”（Time Machine）来模拟运行老版本的自制系统，以使某些游戏的记录能够正常读取，不过这项操作会使用到“神奇电池”，对普通的玩家来说操作比较复杂，如果没有十足的把握，最好让身边比较精通的朋友或去信得过的电玩店帮忙安装。

游戏 GAMES

现在终于有机会玩 PS2 版的《生化危机 4》了，当把剧情发展到教会时，看杂志的攻略，要求按照图示的形状转动彩色开关，但是调查前面的烛台时没有任何反应，只有英文提示，到底要用什么方法才能转动彩色开关触动剧情呢？[shanrenjun]

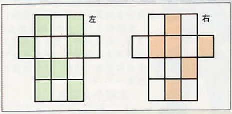
这个机关是利用了“三原色”的组合原理，按照红色 3 次、绿色 1 次、蓝色 2 次的顺序操作彩灯，再选择“Combine”就可以解开谜题触发后续情节了。

①《薄暮传说》里 OVL 气槽是不是随着戒指的升级而增加的？我的戒指已经 LV3 了，但 OVL 气槽却还是 2 格，难道是游戏的 BUG？②战斗中怎样切换可以操纵的角色？[anniejie_xu]

① OVL 气槽并不是随着戒指的等级提升而增加的，而是需要在游戏中合成“リミッツデュオ”、“リミッツトリオ”、“リミッツカルテット”这三种重要道具才会增加，因此 OVL 气槽每提升 1 个等级就增加 1 条，最多可以升到 4 级，在未蓄满 3 格情况下，气槽则只会始终显示为 2 格。②先利用素材“赤眼レンズ ×1”以及“虫のツノ ×3”合成出“ムーンセレクタ”，这样在战斗时按 Y 键进入指令菜单，再按 START 键就可以切换所操纵的角色了。

最近正在玩《异度传说 三章 查拉图斯特拉如是说》，当我打到第九章，移民船里坐四号电梯下去，走到有记忆点处，进入旁边门里有个红色的门需要打开左右两边的机关才能打开，但是我试了很久还是不行，这里究竟要怎么过啊？[失落真心]

这里需要按照门上方的图形提示，将左右两侧对应颜色的方块调节为空白即可，具体操作方法可以参考下方的示意图，祝你早日通关。



请问《灵武战记》的初版和“二周目版”的标题画面是不是一样的？我运行游戏看到 2004 的字样，这是初版吗？我只想要二周目版，除了用通关存档验证还有其它方法吗？[heodi]

要验证你所玩的是不是“二周目版”比较简单的方法需要你的记录卡中拥有初代的记录，之后进入游戏在标题画面下看到“コンバート”的选项就说明是“二周目版”了。

请问 PS2 版《真・三国无双 5 特别版》中的武器效果最多能附带多少个？我怎么刷最多也只有 4 个，但我在网上看视频时发现有附加 5 个的，难到只是我个人的人品问题……[瞬间]

游戏中附带 5 种属性的武器的确是存在的，不过由于出现的几率极低，所以也是“可遇而不可求”，当然如果你已经下定决心不拿到手不罢休，那就真要看运气了。



本期读者语录 Email 会说话的哑巴：互动内容现在感觉杂志里就差往各个省市派遣专人采访奋战在第一线的玩家这样的节目还没有做了，当然下期这个设想也会被打破了，因为多边形和 ACE 飞行员要去参加深圳的“天下聚会”了，算是迈出了和玩家打成一片的第一步了。

小编寄语

我们的共同口号——努力工作，拼命玩！

★今年的TGS实在是太平淡了一些，索尼的表现尤其令人失望。话说这两年的游戏展会好像都是靠几个老面孔支撑，无论是E3还是TGS都少了些兴奋点，还是很怀念2006年以前的业界啊！也许就是因为那时大作新作一波波地公开，把该在未来几年公开的游戏都提前透支了，才会导致现在只有吃老底的份吧！



★现在每天在家里榨一壶豆浆喝都快成为生活习惯了，想不到自己榨的豆浆真是比外面卖的香浓好喝百倍啊！而且比毒奶粉和牛奶安全多了，还是天然的好！说起来小时候家里也有一个豆浆机，手摇的那种，做一壶豆浆要搞半天，现在的全自动豆浆机确实是方便啊！

★前些日子到一个"玛雅水上乐园"玩了一趟，算是告别夏季，迎接秋季。坐着小皮筏从十几米高的超长蜿蜒管道中随水流极速冲下，感觉真是"欲死欲仙"。"欲死"的原因是当时有些小感冒，风一吹瑟瑟发抖，冲下来时差点没吐出来……

本期个人签名

拍一组人生最重要的照片！

●TGS之行让火云切切实实地接触到了世界最大的游戏展会之一，其中最遗憾的就是几次见到"《如龙》系列"的制作人名越稔洋却擦身而过。因为那时候火云不是在排队，就是在试玩，实在不愿放弃几个小时的等待，可惜呀。下次有机会一定不能再错过了。

●终于在截稿前夕买到了《PES2009》，可惜时间紧迫大师联赛和一球成名等模式还没有尝试，只能等到截稿之后再玩个够了。经过两场球的体验感觉射门比DEMO有力，数据统计也更加丰富。但是TGS试玩4人合作模式时PS3的拖慢以及跳帧的现象还是让火云对本作的网战捏了一把汗，看来还是不要指望网战了。

●由于去TGS而错过了好朋友的婚礼，仔细回想下今年身边的不少朋友都走进了婚姻的殿堂，而自己却都未能去参加，火云在抱歉之余忠心地祝福他们！



本期个人签名

祝UP TEAM攻略组三周岁生日快乐！

★去年去TGS买了两件无袖T恤，夏天拿来一穿，感觉怎么这么不透气，温度一高就得汗流浃背。将就着穿了一段时间，终于忍不住查了一下，才发现原来这两件衣服就是保暖用的，是给日本人在冬天穿的。不过让我冬天只穿这个出门的话，我可没这个本事。联想到日本女学生冬天的裙装，不得不对日本人的耐寒本事竖一下大拇指。



★因为《机战Z》，最近开始恶补相关的动画：《创圣的大天使》、《超重神》、《交响诗篇》、《返乡战士》……后两部的素质都很高，推荐给还没看的朋友。这期杂志也有推广文。另一大发现是国内的D版商真的很强，连30年前的《超时空世纪》这种动画都能找到……

★PS3版《生化奇兵》DEMO日前在PSN上提供了下载，结果画面表现还不如X360版，和最早公布的试玩版有很大差距，着实让我大跌眼镜。不满的国外玩家群起而攻之，导致发行商不得不出来道歉，并承诺发布补丁来提高画面素质。看来"实际游戏画面不如开发中画面"这条定律是越来越权威了。

本期个人签名

想吃螃蟹



·上大学的时候，周杰伦刚好在他的鼎盛时期。尽管现在毕业了，每年的秋季等周杰伦出那么一张专辑已经成为了习惯动作。先不管好不好听吧，为了能听懂他唱的是什么，专辑里的歌词本已经成了我购买的最大动力。今年的专辑里目前比较喜欢的正好是那首怎么也听不懂的《流浪诗人》。

·现在的手机游戏进化得实在太快了，最近居然在网上找到了《轩辕剑3 天之痕》的手机游戏版，不愧为原厂作品，人物形象和战斗做的都还原度很高。在手机里听着经典的《天之痕》配乐实在让人怀念。

·最近在书城翻了一本日本人出的理财书，里面说如果能坚持只去超市，不进便利店买东西，到若干年后就能省出一大笔钱云云。这点本身倒没什么错，经过亲身的比较，编辑部楼下的便利店卖的饮料都比超市里贵上50%。可惜便利店的优势就在于，每次想去超市买东西，最后你的决心总是会被去超市路上三步一哨五步一岗的便利店所打倒。

本期个人签名

也许是出发太久，我竟然迷失在旅途



☆前段时间由于MP3不慎仆街，长久以来坚持的散步计划也因此暂时搁浅(好吧！我承认没有音乐散步时很枯燥)，而这样持续2周后出现的副作用就是：从来没有午休习惯的自己一到中午就犯困，吃了晚饭更是睡眼惺忪。看来"运动贵在坚持"这句话果然没错，一定要尽快改变目前的状况，不能再让自己堕落下去了>_<

★连续两年都负责SEGA展台，和去年《如龙 见参》一样只有影像展出的《如龙3》毫无悬念地成为了所有玩家关注的焦点。从古代武士回归到桐生一马的正统续作俨然已经成为了日文版的"GTA"，不但很多现实生活中就存在的娱乐方式都在游戏中得到了逼真的还原，无缝连接的爽快战斗和你追我赶的情景都让游戏的过程更加紧张而戏剧化，不知道大家做好明年春季迎接"神作"的准备了吗？

☆最近在制作攻略时终于第一次体验到了"《工作室》系列"首次加入的"联机模式"，虽然从目前的情况看来，两名玩家间的互动还是非常有限，而且有些BOSS已经变态到"为难玩家"的地步，但这毕竟是一个好的开始，让很多玩家看到了系列作品还能继续发掘的另一面。当然如果下次能加入"素材交换"的系统就更好了(笑)。



▲官方纪念FANS站成立两周年的特制壁纸，拿出来给喜欢"《魔塔大陆》系列"的玩家分享一下。

本期个人签名

你看见自己的美丽了吗？

▲TGS08之后我的期待作品依次是：《生化危机5》、《小小大星球》、《街头霸王IV》、《星之海洋4 最后的希望》、《战争机器2》、《白骑士物语》、《古墓丽影 地下世界》、《勇者斗恶龙IX 星空的守望者》以及《FFXIII DEMO》。

▲关于欧洲那台故障频出的LHC(大型强子对撞机)，今天看到网上最恶搞的评论："知道宇宙中的黑洞都怎么来的了，都是外星人做这个试验(高能粒子对撞实验)出来的。知道为什么外星人没被找到了，因为都做这个试验死了。物种从无到有做这个实验仅需几万年，完全不够两个物种找到彼此。"

▲推荐一部不算太新的韩国电影，罗宏镇导演的《追击者》，这是一部扣人心弦的电影，演员功底很深，表演上获得了不少奖项，但我倒没看出来比以往的韩国电影有什么进步。那种韩式表演风格似乎很适合这部电影的故事情节。



本期个人签名

10月28号有Windows 7的预览版～

本期读者语录 Email Fox Kui：祝UCG月半月好(越办越好)，小编们工资上涨，老编们皱纹少长，读者越来越多，内容越来越丰富，价格越来越忽视化。



○TGS上碰到了不少热情的读者，在这里说声不好意思，因为工作太忙，万一对各位有什么怠慢之处，还请见谅。正是你们对UCG的支持，才能让我们有机会去现场做报道，希望在将来的日子还能与你们同行！

△210期上提到了《哆啦A梦》漫画的事情，有很多热心读者都给我发来了信息，在此一并表示感谢。另外顺便告诉那些想求购其他漫画的同学，当当网、卓越网、淘宝网基本可以找到你们要的东西（以上并非广告）。

□在日本给宝宝买了一堆礼物，其他的倒还好，就是有一个小火车需要单5形电池，上网一查才发现，莫说中国，就算在日本这都是比较特殊的型号，莫非这小火车只能当摆设了么……


▲在机场候机的时候拿笔记本电脑出来上网玩，忽然发现大家不约而同用的都是VAIO……

×在日本街机厅的一件糗事：本来是打算用1000日元纸币去换10个100日元的硬币，结果不小心按错了，换成了100枚街机厅的代币，这种代币只能去玩那种推代币的赌博机，只好厚着脸皮拿着一桶叮当乱响的代币去找服务台换回了1000日元……

本期个人签名

东京，早安。东京，再见！

1.去电影院看《刺客联盟/通缉令》，喜滋滋地坐在大厅的沙发里等入场，此时坐在离我不远处的两个来看其他电影的女生突然间就把话题从昨天买的衣服转到前几天看《刺客联盟》的话题上，我还没有反应过来，就在短短一分钟内就被两个女生从头剧透到尾，导致我接下来的观影过程简直味如嚼蜡(T_T)……在电影院里大声讨论新片剧情的大哥大姐，请你们行行好吧。

2.相信许多《寄生前夜》的FANS最近都很激动，我也很激动，阿姬可是我童年时代的女神啊(>_<)！为了迎接，不，顺利等待很久之后阿姬的到来，我已经给饱经摧残、伤痕累累的小P装上了硅胶套，希望它可以撑到新作发售的那一天……

3.做了一段时间饭之后，我发现包菜真的是个人间圣品，它可以炒蛋、炒火腿、炒肉丝，可以干炒、炝炒、随便炒，可以加盐炒、加醋炒、加酱油炒、加豆瓣酱炒，还可以随便丢水里煮一煮就吃……有了包菜之后，我的腰不酸了，腿不疼了，再也不用发愁晚上吃什么了。

本期个人签名

天冷盼升温，天热盼降温——想换几套新衣服容易吗？





[感动]前些天拽着美编anubis去街机厅打机，无意中发现《太鼓之达人11 亚洲版》。以前在街机上玩的都是日版，现在看到简体中文的界面与熟悉的港台歌曲，甚至连语音也全部中文化，实在是感动！

[郁闷]每天上班打开电脑做的第一件事情就是“割草”，早上还干干净净的桌面，一天下来，那些不知从哪里冒出来的文件就像疯长的杂草似的把屏幕盖了个严实。哎，看来我得去买点除草剂了。

[吐槽]话说炎骑士同学没事就喜欢盘算还有几天过年，每次他一开口说“你以为呢！？过了元旦就……”我便能立刻把他后面想说的话接上，全拜他颠来倒去那几句牢骚话给我洗脑所赐。＝＝

[推荐]10月新番出乎意料地华丽，但给我个人带来最大惊喜还是《魔法禁书目录》，傻气萝莉外带修女属性，无敌了……

本期个人签名

冬天没到怎么就觉得浑身发寒呢？冷笑话的威力果然强大(-_-;)

◆《COD战火世界》的联机测试版和《PES2009》正式版几乎同时摆在我的眼前，还真是难以抉择。游戏狂潮似乎一年比一年来得早，写这篇寄语的时候《PES2009》还没碰，《COD》也只开了两枪，而且还有一大堆工作等着完成……怎么办？

◆《战争机器2》绝对是今年最佳打枪游戏最有力的争夺者，很有趣的是和前作一样，《战争机器2》也不会提供任何形式的试玩版，但现在我已经完全可以肯定将全面超越前作的任何一个细节，无论是游戏流程长度还是画面、对抗性，等等——这类大手笔的开创性作品都是第二作更好，不是么。



◆按照上面的这个思路，《生化危机4》的“第二作”——《生化危机5》也将会再创辉煌，具体的试玩感受大家可以参看我们本期的相关报道。

◆两次和神谷英树擦身而过，作为我喜欢的Capcom(前)制作人，我一直都对他是如何创造出《鬼泣》和《红侠乔伊》相当感兴趣，可惜错失良机。另外三上真司的游戏没能在这次的TGS展上公布，也是一个不大不小的遗憾。

◆月底应该会去上海报道“PRESS START游戏音乐会”，(终于可以玩到5毛钱一次的《街霸IV》了……)去年的游戏音乐会就已经给我了很大的震撼，相信这一次会更加出色。

本期个人签名

每天早上一碗热干面，啧啧啧啧。

★当大家拿到本期杂志的时候，我应该已经如愿以偿开始《空中杀手》的游戏生活了。虽然已经确认游戏本身的系统与《皇牌空战》十分接近，但在观看多边形带回的TGS映像资料后还是狂汗：NBGI实在太能偷工减料了，连游戏里面的音效居然都与《皇牌》完全一样！拜托拿出一点诚意吧，难道你们想把这款游戏做成原始风格的《皇牌》?

★很多玩家都有一种习惯，那就是只接触自己主观上认为好的游戏，我自然也不例外。最近一段时间，我在九兵卫的介绍下开始玩《勇者别嚣张or2》，结果发现游戏本身的素质是如此之高。尽管游戏只是一款小品游戏，但对操作和分析的高要求让我经常玩到手心出汗。回过头再去尝试前作，结果对自己在一年前错过这款游戏感到后悔不已。看来我是时候改掉做事习惯从主观出发的坏习惯了。嗯，决定先从自己一向不感兴趣的角色扮演类游戏开始。对于我这么个初学者，大家有什么好的推荐吗？嘿嘿！

本期个人签名

愁死我了



◆其实我每次的“个人签名”都是为了起到娱乐大家的目的特意准备的。其中有些是真实的，而大多数都是心血来潮的摘抄，所以请读者朋友们不要过分认真，因为认真你就输了。

●10月26日，我和多哥哥要一同参加“深圳天下聚会”。期待本次聚会能够有一个愉快的体验。为了本次聚会众多深圳负责人都付出了很多精力，在此谢谢他们了。

■实在忍不住了，在此八卦一下。兄弟部门某编恋爱数月就闪电结婚，一时间成为我等茶余饭后的谈资。如果天天都有这样惊艳的新闻，那是多么丰富多彩的人生啊。

本期个人签名

记得大学同学工作后第一次聚会选择在动物园，大家共同的理由是：只有在这里，才能感慨到自己还像个人……



本期读者语录 宝鸡 周可可：我觉得读编交流的部分现在数量已经足够了，和读者交流的东西不用太多，不然本末倒置就不好了。当然了，小编要是想给我寄明信片我可是一百个赞成~（编注：还做得远远不够）

新作发售表

NEW GAME SCHEDULE

表中红色字体为受注目游戏

- 本表所收录的游戏发售时间为：2008年10月16日～2008年11月20日。
- 推荐度由高到低依次为S、A、B、C级。
- 游戏地区版本请参照货币单位。如美版游戏价格为美元，日版游戏为日元。

2008年10月16日中国银行人民币外汇牌价基准价

100美元	681.63元人民币
100日元	6.78元人民币
100欧元	919.18元人民币
100港币	87.87元人民币

（仅供参考）

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。表中橙色字体为下载游戏。

十月底至十一月初将是圣诞商战前游戏最集中的时期。首先对于PS3玩家来说有两款非常值得一玩的作品：《机车风暴 太平洋裂谷》和《小小大星球》，两者都是SCE今年力推的重头大作；跨平台作品中也有以《孤岛惊魂2》、《辐射3》为代表的美式游戏佳作。掌机平台的《恶魔城 被夺走的刻印》是系列的最新作，而Wii平台上号称回归原点的《天诛4》将是充分利用体感操作的游戏，相信老玩家们也会非常喜欢。

10.16 机车风暴 太平洋裂谷

PS3 竞速 | SCE | 59.99美元 | 无对应周边 | 13岁以上玩家对应 | 推荐度 A

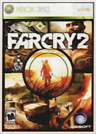


或许不少玩家会对机车游戏不太感兴趣，不过其实你接触之后就会发现，本作有着接近动作游戏的爽快感，更像是家用机平台上的街机游戏。本作追求逼真写实的画面风格，在前作的基础上增加了火山、溪流等热带岛屿的地貌，有16条拥有多条路线的赛道。系列独特的引擎会因为加速而过热的系统得到了继承和优化，本作中熔岩以及水流也会对引擎温度有影响，让比赛的过程更富戏剧性和技巧性。值得一提的是，这个系列的游戏主视角比赛的表现异常优秀，极富视觉冲击力，千万不要错过。



10.21 孤岛惊魂 2

多机种 主视角射击 | Ubisoft | 59.99美元 | 对应机种为PS3、X360 | 17岁以上玩家对应 | 推荐度 A



几年前《孤岛惊魂》凭借热带岛屿的惊人画面轰动一时，虽然原作开发商Crytek这次不再参与续作开发，但育碧蒙特利尔工作室的实力同样强大，不仅带给玩家一个巨大的非洲大草原，而且还可以任由玩家破坏，爆炸效果惊人，你甚至可以将整片草丛烧毁，而过一段时间后，杂草又会悄悄生长起来。游戏的制作目标是实现高自由度与火爆战斗完美结合，玩家不仅可以自由探索，而且不会有一般同类游戏的枯燥感觉。游戏世界中的时间在真实地流逝，敌人的行为会因为作息时间而变化。



XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2008年10月					
17日	职业进化足球2009	Pro Evolution Soccer 2009	Konami	体育	59.99欧元
20日	湾岸午夜俱乐部 洛杉矶	Midnight Club：Los Angeles	Rockstar	竞速	59.99美元
20日	大富豪	Monopoly	EA	模拟经营	39.99美元
21日	神鬼预言II	Fable II	Microsoft	动作角色扮演	59.99美元
21日	小龙斯派罗 龙之黎明	The Legend of Spyro：Dawn of the Dragon	Sierra Entertainment	动作	59.99美元
21日	蜘蛛侠 暗影之网	Spider-Man：Web of Shadows	Activision	动作	59.99美元
21日	孤岛惊魂2	Far Cry 2	Ubisoft	主视角射击	59.99美元
21日	传奇 潘多拉魔盒	Legendary	Gamecock	主视角射击	59.99美元
26日	吉他英雄 世界巡演	Guitar Hero World Tour	Activision	音乐	59.99美元
28日	辐射3	Fallout 3	Bethesda Softworks	动作角色扮演	59.99美元
28日	摩托GP 08	MotoGP 08	Capcom	体育	59.99美元
2008年11月					
4日	007 余温之恋	James Bond：Quantum of Solace	Activision	动作射击	59.99美元
4日	职业赛车	RacePro	Atari	竞速	美版未定
4日	马达加斯加2 逃离非洲	Madagascar：Escape 2 Africa	Activision	动作	59.99美元
4日	末日战争	Tom Clancy's EndWar	Ubisoft	即时战略	59.99美元
7日	战争机器2	Gears of War 2	Microsoft	动作射击	59.99美元
9日	美国职业摔跤联盟2009	WWE SmackDown! vs. Raw 2009	THQ	体育	59.99美元
10日	致命格斗对DC漫画英雄	Mortal Kombat vs. DC Universe	Midway	格斗	美版未定
11日	使命召唤 战火世界	Call of Duty：World at War	Activision	主视角射击	59.99美元
11日	镜之边缘	Mirror's Edge	EA	动作冒险	59.99美元
11日	命令与征服 红色警戒3	Command & Conquer：Red Alert 3	EA	即时战略	59.99美元
11月	斑卓熊大冒险3	Banjo-Kazooie：Nuts & Bolts	Microsoft	动作	59.99美元
16日	肖恩怀特滑雪	Shaun White Snowboarding	Ubisoft	体育	59.99美元
16日	真人快打对DC漫画英雄	Mortal Kombat vs. DC Universe	Midway	格斗	59.99美元
17日	求生之路	Left 4 Dead	EA	主视角射击	59.99美元
17日	极品飞车 秘密行动	Need for Speed Undercover	EA	竞速	59.99美元
18日	超级闪电狗	Bolt	Disney	动作冒险	59.99美元
18日	索尼克 释放	Sonic Unleashed	SEGA	动作	59.99美元
18日	古墓丽影 地下世界	Tomb Raider Underworld	Eidos	动作	59.99美元
18日	摇滚乐队2	Rock Band 2	MTV Games	音乐	59.99美元
18日	火影忍者 破碎的羁绊	Naruto：The Broken Bond	NBGI	动作	59.99美元
20日	高歌红唇	Lips	Microsoft	音乐	69.99美元
20日	最后的神迹	The Last Remnant	Square Enix	角色扮演	6800日元

Wii

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2008年10月					
20日	大富豪	Monopoly	EA	模拟经营	39.99美元
21日	料理妈妈2	Cooking Mama World Kitchen	Majesco Games	动作	美版未定
21日	火影忍者 忍者冲击2	Naruto：Clash of Ninja Revolution 2	Tomy	动作	49.99美元
21日	小龙斯派罗 龙之黎明	The Legend of Spyro：Dawn of the Dragon	Sierra Entertainment	动作	49.99美元
21日	蜘蛛侠 暗影之网	Spider-Man：Web of Shadows	Activision	动作	49.99美元
23日	天诛4	天诛4	From Software	动作	6800日元
23日	快乐舞动	Happy Dance Collection	NBGI	音乐	5800日元
26日	吉他英雄 世界巡演	Guitar Hero World Tour	Activision	音乐	49.99美元
28日	FIFA 09	FIFA Soccer 09	EA	体育	49.99美元
30日	牧场物语 兴奋的动物进行曲	牧场物语 わくわくアニマルマーチ	MMV	模拟经营	6800日元
30日	我的虚拟王国	MySims Kingdom	EA	模拟经营	5800日元
2008年11月					
28日	摩托GP 08	MotoGP 08	Capcom	体育	49.99美元
4日	007 余温之恋	James Bond：Quantum of Solace	Activision	动作射击	49.99美元
4日	马达加斯加2 逃离非洲	Madagascar：Escape 2 Africa	Activision	动作	49.99美元
9日	美国职业摔角联盟2009	WWE SmackDown! vs. Raw 2009	THQ	体育	49.99美元
11日	使命召唤 战火世界	Call of Duty：World at War	Activision	主视角射击	49.99美元
11日	雷曼 疯兔危机 电视聚会	Rayman Raving Rabbids TV Party	Ubisoft	动作	49.99美元
11日	打人要打脸	FaceBreaker K.O. Party	EA	体育	49.99美元
11日	星球大战 克隆战争 光剑对决	Star Wars The Clone Wars：Lightsaber Duels	LucasArts	动作	49.99美元
16日	动物之森 城市人	Animal Crossing：City Folk	Nintendo	角色扮演	49.99美元
17日	极品飞车 秘密行动	Need for Speed Undercover	EA	竞速	49.99美元
18日	超级闪电狗	Bolt	Disney	动作冒险	49.99美元
18日	索尼克 释放	Sonic Unleashed	SEGA	动作	49.99美元
18日	古墓丽影 地下世界	Tomb Raider Underworld	Eidos	动作	49.99美元
18日	恶魔城 审判	Castlevania Judgment	Konami	动作	49.99美元
18日	摇滚乐队2	Rock Band 2	MTV Games	音乐	49.99美元

PLAYSTATION Portable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2008年10月					
16日	勇者别嚣张 or2	勇者のくせになまいきだ or2	SCE	策略	3980日元
21日	蜘蛛侠 暗影之网	Spider-Man：Web of Shadows	Activision	动作	39.99美元
21日	小龙斯派罗 龙之黎明	The Legend of Spyro：Dawn of the Dragon	Sierra Entertainment	动作	39.99美元
23日	加雷特编年史 红辉的魔石	ガーネット クロニクル ～红辉の魔石～	SEGA	角色扮演	4800日元
23日	萌 麻雀	萌える麻雀 もえじゃん	Hudson	桌面棋牌	4800日元
23日	死神 BLEACH 灵魂狂欢节	BLEACH ソウル・カーニバル	SCE	动作	4980日元
30日	水月 携带版	水月 ポータブル	GN Software	文字冒险	4800日元
2008年11月					
4日	末日战争	Tom Clancy's EndWar	Ubisoft	即时战略	39.99美元
9日	美国职业摔跤联盟2009	WWE SmackDown! vs. Raw 2009	THQ	体育	39.99美元
11日	职业进化足球 2009	Pro Evolution Soccer 2009	Konami	体育	39.99美元
16日	肖恩怀特滑雪	Shaun White Snowboarding	Ubisoft	体育	39.99美元
17日	极品飞车 秘密行动	Need for Speed Undercover	EA	竞速	39.99美元
20日	机动战士高达 高达对高达	机动战士ガンダム ガンダムVS.ガンダム	NBGI	动作	4800日元
20日	普利尼 俺当主角行吗?	プリニー オレが主人公でイイんスか?	日本一	动作	4800日元

发售日变更游戏 ■高歌红唇(X360) 11月11日延至11月20日；■超时空之钥(NDS) 11月27日提前至11月20日；■小小大星球(PS3) 10月21日延至11月。

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		2008 年 10 月			
21 日	蜘蛛侠 暗影之网	Spider-Man: Web of Shadows	Activision	动作	39.99 美元
21 日	小龙斯派罗 龙之黎明	The Legend of Spyro: Dawn of the Dragon	Sierra Entertainment	动作	39.99 美元
23 日	你的勇者	キミの勇者	SNK Playmore	角色扮演	4800 日元
23 日	令旗所向	配のゆくえ	Koei	文字冒险	4800 日元
23 日	淑女风范	わがままファッション ガールズモード	Nintendo	模拟育成	4800 日元
23 日	恶魔城 被夺走的刻印	悪魔城ドラキュラ 奪われた刻印	Konami	动作	5000 日元
23 日	噬魂者 美杜莎的阴谋	ソウルイーター メデューサの阴谋	NBGI	动作	4800 日元
30 日	我的虚拟王国	MySims Kingdom	EA	模拟经营	3800 日元
30 日	希德与陆行鸟的不可思议迷宫 忘却时间的迷宫+	シドとチョコボの不思议なダンジョン 时忘れの迷宫+	Square Enix	角色扮演	4800 日元
30 日	疑点侦探	いかもの侦探 IKATAN	Cyberfront	文字冒险	4800 日元
30 日	阿拉蕾	Dr.スランプ アラレちゃん	NBGI	动作	4800 日元
		2008 年 11 月			
1 日	女神侧身像 负罪者	ヴァルキリープロファイル 咎を背負う者	Square Enix	策略角色扮演	4800 日元
1 日	阿瓦隆代码	アヴァロンコード	MMV	角色扮演	4980 日元
4 日	007 余温之恋	James Bond: Quantum of Solace	Activision	动作射击	39.99 美元
4 日	末日战争	Tom Clancy's EndWar	Ubisoft	即时战略	39.99 美元
6 日	星之卡比 极端超华丽	星のカービィ ウルトラスーパーデラックス	Nintendo	动作	4800 日元
4 日	马达加斯加 2 逃离非洲	Madagascar: Escape 2 Africa	Activision	动作	49.99 美元
6 日	思乡之风	ノスタルジオの风	Tecmo	角色扮演	5800 日元
6 日	企鹅家族的热闹狂欢节	ピングーのワクワク カーニバル	Square Enix	动作冒险	4800 日元
11 日	星球大战 克隆战争 绝地同盟	Star Wars The Clone Wars: Jedi Alliance	LucasArts	动作	39.99 美元
11 日	变形金刚 动画版	Transformers: Animated	Activision	动作	39.99 美元
17 日	极品飞车 秘密行动	Need for Speed Undercover	EA	竞速	39.99 美元
13 日	从零开始 大人的五国语言入门	ゼロからはじめる 大人の5ヶ国语入门	NOWPRO	益智	4800 日元
18 日	超级闪电狗	Bolt	Disney	动作冒险	39.99 美元
20 日	创造球会 DS 触控 and 管理	サカつくDS タッチandダイレクト	SEGA	模拟经营	4800 日元
20 日	超时空之钥	クロノ・トリガー	Square Enix	角色扮演	4800 日元

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		2008 年 10 月			
17 日	职业进化足球 2009	Pro Evolution Soccer 2009	Konami	体育	59.99 欧元
19 日	摇滚乐队 2	Rock Band 2	EA	音乐	59.99 美元
20 日	湾岸午夜俱乐部 洛杉矶	Midnight Club: Los Angeles	Rockstar	竞速	59.99 美元
20 日	大富豪	Monopoly	EA	模拟经营	39.99 美元
21 日	生化奇兵	BioShock	2K Games	主视角射击	59.99 美元
21 日	传奇 潘多拉魔盒	Legendary	Gamecock	主视角射击	59.99 美元
21 日	孤岛惊魂 2	Far Cry 2	Ubisoft	主视角射击	59.99 美元
21 日	小龙斯派罗 龙之黎明	The Legend of Spyro: Dawn of the Dragon	Sierra Entertainment	动作	59.99 美元
21 日	蜘蛛侠 暗影之网	Spider-Man: Web of Shadows	Activision	动作	59.99 美元
26 日	吉他英雄 世界巡演	Guitar Hero World Tour	Activision	音乐	59.99 美元
28 日	机车风暴 太平洋裂谷	MotorStorm: Pacific Rift	SCE	竞速	59.99 美元
28 日	辐射 3	Fallout 3	Bethesda Softworks	动作角色扮演	59.99 美元
28 日	摩托 GP 08	MotoGP 08	Capcom	体育	59.99 美元
28 日	歌星 第 2 季	SingStar:: Vol. 2	SCE	音乐	59.99 美元
		2008 年 11 月			
4 日	007 余温之恋	James Bond: Quantum of Solace	Activision	动作射击	59.99 美元
4 日	马达加斯加 2 逃离非洲	Madagascar: Escape 2 Africa	Activision	动作	59.99 美元
4 日	火影忍者 终极忍者风暴	Naruto: Ultimate Ninja Storm	NBGI	动作	59.99 美元
4 日	末日战争	Tom Clancy's EndWar	Ubisoft	即时战略	59.99 美元
4 日	抵抗 2	Resistance 2	SCE	主视角射击	59.99 美元
9 日	美国职业摔跤联盟 2009	WWE SmackDown! vs. Raw 2009	THQ	体育	59.99 美元
10 日	致命格斗对 DC 漫画英雄	Mortal Kombat vs. DC Universe	Midway	格斗	美版未定
11 日	使命召唤 战火世界	Call of Duty: World at War	Activision	主视角射击	59.99 美元
11 日	镜之边缘	Mirror's Edge	EA	动作冒险	59.99 美元
13 日	侍道 3	侍道 3	Spike	动作	6800 日元
16 日	真人快打对 DC 漫画英雄	Mortal Kombat vs. DC Universe	Midway	格斗	59.99 美元
16 日	肖恩怀特滑雪	Shaun White Snowboarding	Ubisoft	体育	59.99 美元
17 日	极品飞车 秘密行动	Need for Speed Undercover	EA	竞速	59.99 美元
18 日	超级闪电狗	Bolt	Disney	动作冒险	59.99 美元
18 日	索尼克 释放	Sonic Unleashed	SEGA	动作	59.99 美元
18 日	古墓丽影 地下世界	Tomb Raider Underworld	Eidos	动作	59.99 美元
18 日	摇滚乐队 2	Rock Band 2	MTV Games	音乐	59.99 美元
20 日	世界足球胜利十一人 2009	World Soccer Winning Eleven 2009	Konami	体育	6800 日元
未定	小小大星球	LittleBigPlanet	SCE	平台动作	59.99 美元

PLAYSTATION2

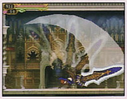
日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		2008 年 10 月			
16 日	机动战士高达 00 GUNDAM MEISTERS	机动战士ガンダム00 ガンダムマイスターズ	NBGI	动作	6800 日元
17 日	职业进化足球 2009	Pro Evolution Soccer 2009	Konami	体育	49.99 欧元
20 日	大富豪	Monopoly	EA	模拟经营	39.99 美元
21 日	蜘蛛侠 暗影之网	Spider-Man: Web of Shadows	Activision	动作	49.99 美元
21 日	小龙斯派罗 龙之黎明	The Legend of Spyro: Dawn of the Dragon	Sierra Entertainment	动作	49.99 美元
23 日	恶魔召唤师 葛叶雷道对巴顿王	デビルサマナー葛叶ライドウ対アバドン王	Atlus	角色扮演	6980 日元
26 日	吉他英雄 世界巡演	Guitar Hero World Tour	Activision	音乐	49.99 美元
28 日	摩托 GP 08	MotoGP 08	Capcom	体育	49.99 美元
30 日	闪电出击 VI	サンダーフォースVI	SEGA	射击	5800 日元
		2008 年 11 月			
4 日	007 余温之恋	James Bond: Quantum of Solace	Activision	动作射击	49.99 美元
4 日	龙珠 Z 无限世界	Dragon Ball Z: Infinite World	Atari	格斗	49.99 美元
4 日	马达加斯加 2 逃离非洲	Madagascar: Escape 2 Africa	Activision	动作	49.99 美元
6 日	摔角天使 生存者 2	レッスルエンジェルス サバイバー2	Trifirst	体育	6800 日元
17 日	极品飞车 秘密行动	Need for Speed Undercover	EA	竞速	49.99 美元
18 日	超级闪电狗	Bolt	Disney	动作冒险	49.99 美元
18 日	索尼克 释放	Sonic Unleashed	SEGA	动作	49.99 美元
18 日	古墓丽影 地下世界	Tomb Raider Underworld	Eidos	动作	49.99 美元
20 日	恋姬无双	恋姬无双	Yeti	文字冒险	6800 日元
20 日	恋爱少女与守护之盾	恋する乙女と守护の盾	Alchemist	文字冒险	6800 日元

10.23 恶魔城 被夺走的刻印

NDS 动作 ■Konami ■5000 日元 ■无对应周边 12岁以上玩家对应 CERO B 推荐度 A



虽然游戏的平台依然是机能有限的NDS，但这款系列新作却让老玩家们看到了不少亮点。当然，游戏中最引人注目的无疑是少见的、以女性作为第一主人公的设定。游戏中的主人公夏诺娅有着谜一般的背景和不同于吸血鬼猎人的身分。本作的时代背景是紧紧衔接自系列经典《月下夜想曲》的十九世纪初，刚刚协助阿鲁卡多将德拉古拉伯爵封印的贝尔蒙特家族却突然从世人的视线中消失。夏诺娅的目标究竟是什么？到底是谁促使吸血伯爵再度复活？请锁定10月23日，让我们拿回《被夺走的刻印》！



10.28 辐射 3

多机种 动作角色扮演 ■Microsoft ■59.99 美元 ■对应机种为 X360、PS3 17岁以上玩家对应 M 推荐度 A



曾经在PC平台上成了很多老玩家经典回忆的"《辐射》系列"新作将第一次登陆家用机平台。这款美式的角色扮演游戏讲述了美国核战后避难所中的故事，它的自由度相当之高，同时也有着庞杂的细节和设定。一切的目的就是让你自己踏上那片废墟之地，亲身感受那个末世浩劫之后的世界，做出自己的命运选择。本作由制作《上古卷轴》的制作组接过了开发的大旗，所以优异的画面和扎实的素质不在话下。如果本作能很好地捕捉到系列黑色幽默、残酷、诡秘的气质那它就会是一款新的经典。



11月 小小大星球

PS3 平台动作 ■SCE ■59.99 美元 ■对应 PS EYE 全年龄玩家对应 CERO A 推荐度 S



看到杂志的时候，大概有不少人已经玩到这款"神机教圣物"，奖杯估计也拿了个七七八八。《小小大星球》对于PS3的重要性，各大媒体可谓长篇累牍，而对玩家来说"好玩"二字永远摆在第一位。事实上，已经有不少欧美媒体给本作打了满分，溢美之辞甚至有些肉麻。不过平均95的高分也足可说明对于本作的素质不必有所顾虑，"雷警报"已经解除。游玩、创造、分享，这三大概念的每一部分都足够庞大，设计上却又如此精致，任何拥有PS3的玩家都有理由去相信这种群体推荐。



金秋十月 持续升级

10月天下聚会时刻表
兰州　10月19日
哈尔滨　10月19日
深圳　10月26日
聚会详情请访问：
http://juhui.levelup.cn/

天下聚会



全国13场 火热引爆

BLACK HORNS 黑角 VIDEO GAME ACCESSORIES
熱門電玩周邊品牌
装备你的装备！
GEAR UP YOUR GEARS!
WWW.BLACKHORNS.COM

感谢黑角公司为十月"天下聚会"提供奖品赞助

当各位玩家拿到本期杂志时，全国数场"天下聚会"已经圆满结束了……除了像过去一样，任何UCG官方认证的"天下聚会"均会得到奖品赞助外（活动奖品由黑角、卡登仕、UCG联合提供），还会在《游戏机实用技术》、《掌机王SP》、《游戏城寨》、Levelup网站进行报道。如果能提供高素质视频影像，我们还会将聚会影像进行编辑，放入Gamehalo DVD中以更鲜活的形式进行报道。



重庆 十一国庆 天下聚会之战争机器比赛



南京 十一国庆 天下聚会之纯洁同仁会



汕头 十一国庆天下聚会



南京 GGXX联盟十一国庆聚会比赛



承德 十一国庆天下聚会

焦点聚会预告

天下聚会 **深圳**次世代见面交流互动活动

10月26日

地点：深圳市罗湖区东门深圳戏院2楼的"一时三刻"（禾绿寿司楼上）

预计人数100+

UCG小编将参加"天下聚会 深圳次世代见面交流互动活动"。

参加本次聚会的有"天下聚会"负责人ACE飞行员，以及UCG高人气编辑多边形。

在本次活动中除了同玩家们分享参加TGS 2008游戏展的所见所闻之外，我们还将为各位玩家带来最新，最热辣的次世代Demo试玩，如《机车风暴2》、《HOME》、《小小大星球》、《海豹突击队》等等，更多现场助兴活动必定将聚会推向高潮。

深圳



▲聚会场地效果图。

克拉玛依 顾爱江： TGS那几天班里男生一直在讨论这次SHOW，有的发誓以后一定要亲自去一次，有的更关注新游戏的预告，有的关注规模，不过总结下来发现大家关注的最多的是Show Girl，唉，男生就是男生……